

EMULATORS MACHINE

ЖУРНАЛ ФАНОВ ЭМУЛЯЦИИ

ВЫПУСК 3

Что такое Assassins-коллекция

О нет, опять DOSBOX 0.63

Используем CLRMAME PRO

Какие бывают AMIGA

История AMIGA

Письмо пользователя AMIGA

Описание эмулятора AMIGA - WinUAE

Hardware configuration

Model: CD32

Amiga 500 / Amiga 2000
Amiga 500+
Amiga 600
Amiga 1000
Amiga 1200
CD32
CDTV (CDROM emulation not yet working)
Expanded UAE example configuration

Priority

Mode

☒ Start in Quickstart mode

Reset

Quit

Start

Cancel

Help

EMULATORS MACHINE

ЖУРНАЛ ФАНОВ ЭМУЛЯЦИИ



Вы читаете EMULATORS MACHINE 3, а это значит, что вы снова с нами, дорогие читатели. Мы рады видеть вас! Для начала приведем некоторые факты. Если первый номер первого в России журнала по эмуляции и играм был скачан более 100 раз только с официального сайта emu-machine.narod.ru (и это при том, что размер у него был далеко не маленький, около 4 с половиной мегабайт), то второй номер стремилось заполучить к себе в коллекцию уже значительно больше читателей (~150). Не побоимся сказать, что EMULATORS MACHINE 3 стал самым ожидаемым журналом. Нас засыпали письмами с вопросами, когда же выйдет номер 3. Безусловно, что редакции журнала приятно такое внимание, поэтому мы старались не обмануть ваших ожиданий.

Действительно номер немного задержался, но на то были ОЧЕНЬ веские причины. Мы решили, уважаемые читатели, рассказать о самой лучшей домашней игровой (и не только) машине 90-х годов, королеве компьютеров - Commodore AMIGA! Тема оказалась настолько обширна, что боюсь, при всем желании мы смогли охватить лишь до обидного маленький кусочек, потому что поняли - если мы хотим, чтобы EMULATORS MACHINE 3 увидел свет, необходимо остановиться, так как о "подруге" (почему так называется AMIGA вы узнаете в одном из материалов) можно рассказывать бесконечно, ровно как и восхищаться ею. Поэтому начнем с того, что вы не увидите в этом номере. Мы не поместили сюда большую статью о современных AMIGA ограничившись небольшим материалом. Мы хотели рассказать о VCEX версиях амижной операционной системы Workbench, но оставили это на будущее. Здесь вы не увидите и обзора лучших 3D-игр для AMIGA. Мы безусловно вернемся к этим вопросам в следующих номерах.

И все же, мы осветили достаточно большое количество вопросов. Прочитав номер вы узнаете, что же из себя представляет Commodore AMIGA. Что такое коллекция Assassins, и как настроить лучший эмулятор AMIGA - WinUAE. Рубрика "УДИВИТЕЛЬНЫЙ МИР AMIGA" (во втором номере мы рассказывали об ATARI 7800) пригласит вас в замечательный мир игр этого мощного компьютера.

Из всего вышесказанного ясно, что темой номера была избрана Commodore AMIGA. Но EMULATORS MACHINE не был бы самим собой, если бы были забыты так полюбившиеся вам рубрики и мы ограничились лишь одной компьютерной системой. В третьем номере вы встретите множество других игровых машин - ZX Spectrum, PC, Commodore 64, Atari ST и др. Игровые автоматы так же не были забыты.

Если бы SEGA создала Golden Axe 4, каким бы он мог стать? На этот вопрос мы постарались предложить вам свой ответ. Продвинутые читатели возможно возразят, что есть игра "Golden Axe: The Revenge of Death Adder" на игровых автоматах. Она безусловно хороша, но на наш взгляд немного выпадает из атмосферы Golden Axe 1/2/3. Для вас мы так же раскопали одну неизвестную, но невероятно хорошую игру от английской команды Bitmap Brothers о которой и читайте в материале Xenon 2000!!! Мы уверены, что у многих вздрогнуло сердце.

Много внимания читателей привлекает рубрика - "ИГРА НА РАЗНЫХ КОМПЬЮТЕРАХ", где мы рассматриваем одну игру выпущенную на разные игровые системы, сравниваем и находим различия. В прошлом номере рассказ о популярных

автомобильных гонках Lotus вызвал просто бурю откликов и пожеланий с рассказами о других играх. Поэтому мы не могли не порадовать вас и на этот раз.

УРА! Встречайте игру GAME OVER II! Она стоит того, чтобы о ней писать, ее сравнивать и играть!

В рубрике "ПРАКТИКУМ" вас, уважаемые читатели - любители эмуляции и игр, ожидает обучение пользованию знаменитым ром-менеджером ClrMame Pro. И если ваша коллекция ромов представляет полную неразбериху, то надеемся после прочтения вы сможете все привести в соответствие.

Одним из событий, вызвавшим буквально шок у увлекающихся эмуляцией людей был выход эмулятора... Нет, не Дремкаста и не второй Плэйстейшн.

Все несколько иначе. Это был эмулятор MS DOS - dosbox!

Да какой! Почти все игры работали беспрекословно с отличным звуком и великолепной графикой, которая под DirectX наконец лишилась уродливых пикселей став гладенькой и безумно привлекательной. Запускалось все, что не шло когда то даже на реальных 386/486 машинах! Сколько времени в этом году провела редакция за давно полюбившимися хитами Dune 2, Легенда Кирандии 2, Warcraft 2, Commander Keen 4/5/6/7, Dangerous Dave 2/3, Jill of the Jungle 1/2/3, Overkill, Tyrian, Z, Arctic Moves, CD-MAN 2, Crime Wave, Krypton Egg, Elite +, Golden Axe, Xargon, UFO просто не поддается исчислению! Более того, все кто знали Infinity поддались его помешательству и так же все вечера проводили за полюбившимися играми уже давно не работавшими на современных машинах. Да что там вечера... Даже на работе некоторые умудрялись играть в UFO!

О втором пришествии досовских игр мы подготовили большой материал, который с удовольствием предлагаем вашему вниманию.

Многие, еще до выхода EMULATORS MACHINE 3 отметили изменившуюся обложку. Это работа нашего нового художника - G.D.V. - поприветствуем его! G.D.V. - у твоих работ уже появились поклонники!

Один из наших читателей сказал, что EMULATORS MACHINE лучший журнал об эмуляции и домашних компьютерах, на что ему возразили, что не лучший. "Тогда назовите другой журнал на эту тему на русском языке",- попросил он. Ответ был: "Других русскоязычных - нет. EMULATORS MACHINE единственный в России". На что наш замечательный читатель ответил: "Тогда EMULATORS MACHINE - лучший".

Нам очень приятно ваше мнение, дорогие читатели, и мы будем стараться, что бы оправдать ваше доверие и быть не только "единственным", но и "лучшим".

Возникали в головах нашей редакции и идеи выпуска отпечатанного в типографии журнала. Цветного, в красивой блестящей обложке и с CD-диском содержащем все ромы и эмуляторы о которых упоминалось в номере. Что бы вы могли читать его удобно устроившись в кресле, а потом играть в описанные игры и получать удовольствие. Наши читатели готовы заказать такие номера даже за 100 рублей! И это честно скажем, здорово. Но пока, к сожалению, это невозможно. Для печати в типографии необходим большой заказ и чем больше людей станет нас читать, тем быстрее мечты воплотятся в реальность. Читайте наш журнал, дорогие читатели, рассказывайте о нас друзьям и знакомым. Мы очень дорожим вашим вниманием к изданию.

Несложно заметить, что EMULATORS MACHINE 3 стал значительно толще предыдущих номеров, поэтому мы предлагаем вам включить любимую музыку и удобно устроившись перед монитором приступить к приятному чтению. Вас там ждут новые игры, эмуляторы и удивительные компьютеры!

Новости ЭМУЛЯЦИИ

Данный обзор новостей в мире эмуляции охватывает период с конца января по середину февраля. Мы постарались охватить все самые важные события за прошедший период, хотя что-то могло ускользнуть от нашего внимания. Так же заметим, что до начала марта особых потрясений не произошло. Чем же удивит нас ближайшее Будущее, мы вам расскажем в EMULATORS MACHINE 4. Итак, дорогие читатели, начнем.

ZSNES 1.42

Новая версия эмулятора Super Nintendo снова радует нас отличной эмуляцией легендарной игровой приставки. Поправлены ошибки вылезшие в результате выхода предыдущей версии 1.41 и подчищен код. Эмулятор пишется с использованием языков C и Asm, но понемногу авторы переписывают код в C. Видимо для большей платформонезависимости. Хотя версия для *Nix систем так же хороша. Zsnes автоматически определяет наличие чипов SuperFX версии 1 (10 Mhz) и версии 2 (20 Mhz) и включает их эмуляцию.

К сожалению пока поиграть в "Batman Revenge of the Joker" не удастся, т.к. в ней использовался звуковой

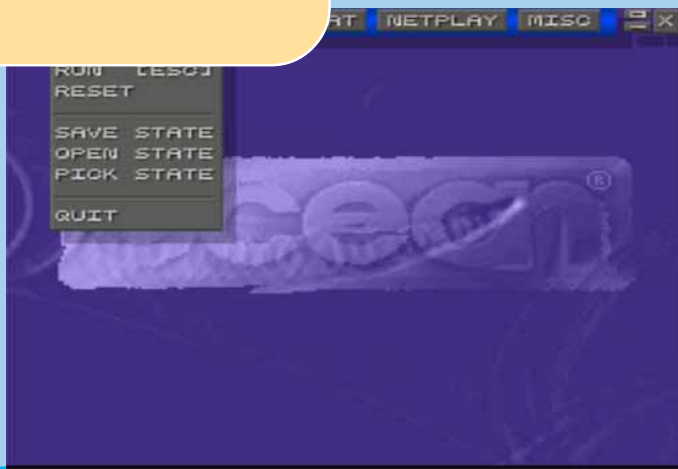


SNES: Super Turrigan 2

DSP - чип
SPC700
которые
эмулируются еще
слабо.

Но зато большинство других игр будут работать отлично, включая и сказочно красивую РПГ Star Ocean.

Да, напомним, что для использования мыши необходимо



нажать "7" на клавиатуре, а для второго игрока 2 раза "7".

Комментарии: Просто отличный эмулятор! Удобный интерфейс, понятные настройки. Очень нравится surround-звук, который присутствует в эмуляторе уже давно. Редакция EMULATORS MACHINE пользуется именно Zsnes, хотя он и не единственный - достаточно вспомнить Snes9x, SNEESe и Super Slenh. Что же касается игры "Batman Revenge

of the Joker", то в других (мало популярных эмуляторах) она работает отлично. Почти полная ее копия есть на SEGA Genesis, где идет без проблем под Gens+. Игра не плохая, но не шедевр. Больше всего нам понравилась версия для Nes.



SNES: Star Ocean

ZiNc v1.1

Вышла новая версия эмулятора игровых автоматов основанных на базе железа от Sony Playstation. Это системы от Capcom, Taito, Konami, Tecmo, Namco и др.



ZiNc: Xevious

(включая Tekken 3/TT) и плагин для рендеринга.

Большинство игр с этих автоматов поражают отличной трехмерной графикой и насыщенными цветами. В новой версии была исправлена скорость работы в играх Soul Edge, Tekken 3, Ehrgeiz, и Dancing Eyes. Обновлен движок отвечающий за распаковку из zip. Отпала необходимость переименовывать ромы. Эмулятор ZiNc поддерживает 71 игру требует специальный

Комментарии: Отличный эмулятор позволяющий запускать трехмерные игры даже на не очень мощных компьютерах. Игры подобные "Звездному Гладиатору 2" или "Стрит Файтеру" надолго затянут игрока. Славный продолжатель дела Impact! Единственный недостаток - отсутствие графического интерфейса.

Впрочем это легко исправляется с использованием фронтенда (т.е. графической надстройки над эмулятором).

XM6 v2.00

Вот и вышла версия 2.0 эмулятора XM эмулирующего уникальный японский компьютер x68000, о котором мы рассказывали в EMULATORS MACHINE 1.



x68000: Zugya

машины. Хотя кто несколько удручает использование командной строки в ОС от Hudson - Human68k - похожей на MS DOS с IBM PC.

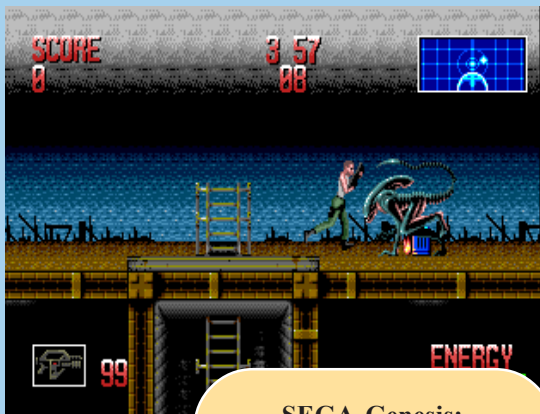
Несколько непривычно видеть иероглифы в системных сообщениях, но тем не менее на нем много игр по качеству не уступающих играм с автоматов. Интерфейс эмулятора интуитивно понятен.

Комментарии:

Интересный японский компьютер использующий спец-чипы, видимо сопоставимый с Commodore AMIGA по возможностям. Сложность составляет только поиск игр в сети для этой ищет - тот найдет. Так же

Gens 2.12beta

После долгого затишья обновился эмулятор любимой народом приставки SEGA Genesis - Gens, который сам является основой других эмуляторов. В основном поправлен баг выражавшийся в мерцании экрана при переходе из оконного режима в полноэкранный. Все так же было перекомпилировано с улучшенной оптимизацией по скорости в MS VS.NET. В результате размер эмулятора вырос, но и скорость повысилась. В основном это можно увидеть на слабых машинах, там игры пойдут плавнее.



SEGA Genesis:
ALIEN 3

Gens32 1.46

Вышла новая версия Gens32 являющаяся клоном

Gens (основана на его исходниках). Она работает в 32 битном цвете и обладает множеством неплохих видео-фильтров улучшающих изображение.

Как обычно улучшена совместимость, добавлена регулировка громкости. Причем делается это весьма оригинально - удерживая клавишу Ctrl необходимо перемещать мышь в окне эмулятора.

Помимо этого

добавлена опция разгона мотоловского процессора 68000 являющегося в SEGA Genesis центральным. Добавлена возможность записи фильмов. Найти эмулятор можно на сайте <http://awake.richbbs.com/gens32.htm>



**SEGA Genesis:
Kid Chameleon**

DOSBOX 0.63



**PC: Elite 3
Raptor**

здорово на 386/486
никогда!

Подробнее об этом чудесном событии читайте ниже в нашем EMULATORS MACHINE 3, а заодно и тесты доброго десятка игр в которые мы бились с утра до ночи!

Найти последнюю версию эмулятора можно на <http://sourceforge.net/projects/dosbox/>

Новость несколько запоздала, но поскольку остается актуальной мы решили - лучше поздно, чем никогда. Итак, вышла версия эмулятора MS DOS для IBM PC-совместимых машин, которая позволяет запускать на компьютере жуткое количество старых игр. Любимых, заметим, игр. При этом изображение выводится уже замкнутым и выглядит просто великолепно. Игры так компьютерах не выглядели



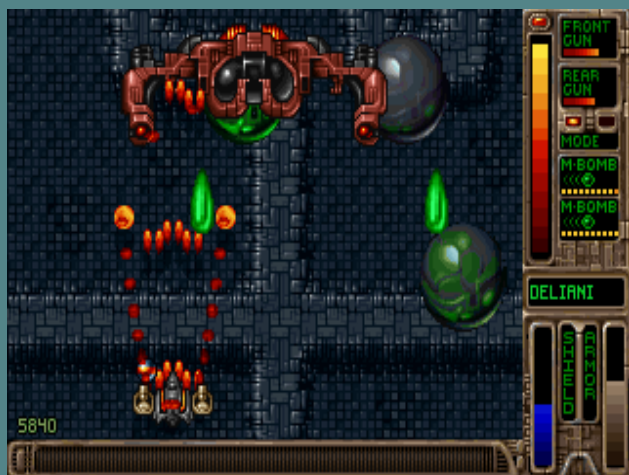
О нет, опять DOSBOX 0.63

Казалось бы эмулятор MS DOS - DOSBOX уже рассматривался в EMULATORS MACHINE 2. Но мы снова возвращаемся к этой теме, ибо прочитав вторую часть статьи и подстроив эмулятор, вы поймете насколько великолепны были игры под MS DOS.

Во первых нас ожидает значительное повышение скорости (плавности) игр, во вторых отличное изображение избавленное от ужасной пикселизации (такой эффект на старых компьютерах мог дать только жутко мутный монитор с зерном 0.42, которым я когда то и обладал).

Ну и конечно великолепное звуковое сопровождение. Даже если был предусмотрен только писи-спикер, эмулятор будет производить его методом FM-синтеза, что вполне приемлемо для слуха.

Для этого нам понадобится раздобыть самую свежую версию эмулятора с сайта sourceforge.net под номером 0.63.



Как вы помните мы подробно рассказывали как пользоваться DOSBOX.

Хочется только добавить, что длинные имена директорий (пусть и из 8 + 3 символов)

можно не вводить, а написав лишь первую букву(ы) нажать TAB. Название впишется само собой.

Подобное активно используется в среде UNIX, поэтому по старой



привычке
я нажал знакомую клавишу
автодополнения в эмуляторе и с
удивлением обнаружил, что она
работает!

После этого стало легко заходить
куда бы то нибыло!

Например я подмонтирую
директорию под видом диска С
следующим образом:

Нажимаю клавиши "MO" и "TAB". На экране появляется слово mount.com.

Далее пишу ключи. Я хочу что бы жесткий диск в эмуляторе назывался С: и
содержал в себе папку с играми
находящуюся у меня на жестком
диске E: в папке GAMES.

Поэтому полная строка будет
выглядеть следующим образом:

mount с e:\games

Нажатие ENTER довершит дело.

Теперь переходим на вновь
созданный диск:

с:

Нажимаем ENTER.

g TAB

Дописывается GAMES.

Нажимаем ENTER.

Видим содержимое из папок с
играми:

Golden.AXE

GODS

MCDONALD

Jill

Jill2

Для запуска Golden Axe пишем:

gol TAB

Нажимаем ENTER.

Играем.



С этим разобрались - идем дальше.
Графика какую мы видим ужасна,
скорость вызывает разочарование
(особенно при эффекте
затемнения-рассветления экрана).
Причина на самом деле вовсе не в
эмуляторе, а в попытке автора
этого чуда угодить
всем (даже тем у кого в
компьютере стоит встроенное

видео не имеющее 3-D части). По умолчанию эмулятор работает видимо через

GDI - самый тормозной интерфейс Windows.

Никакого вам хардварного ускорения и тд.

Что бы искоренить такую вопиющую несправедливость нам придется залезть в конфигурационный файл dosbox.conf и исправить ее голыми, не побоюсь этого слова, руками!

Что же, в чем то похожем на Total Commander заходим в директорию

DOSBOX и поставив

курсор на файл dosbox.conf нажимаем F4.

Мы открыли файл для редактирования. Сейчас мы включим хардварное ускорение через DirectX или OpenGL!

Мы не будем расписывать сейчас все опции и возможности настройки DOSBOX, а остановимся на самых главных. Первым делом ищем строку fullresolution и присваиваем ей значение 320x200 (в ДОС именно это разрешение использовалось в подавляющем большинстве игр). Так же можете поставить fulldouble в true. Это включит двойной буфер для плавности.

Ну и вот то, что мы искали:

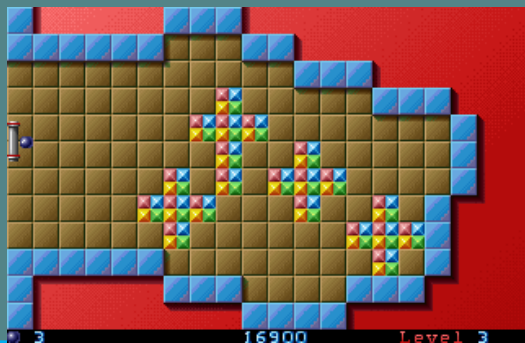
output

Пишем:

output=ddraw

(Для фанатов OpenGL можете вместо ddraw написать opengl, но нам показалось, что ddraw (то бишь часть DirectX) работает быстрее)

Все!!!



Графика стала очень быстрой и включилась заставка изображения. Теперь нет на экране убогой пикселизации. Да здравствуют отличные игры!

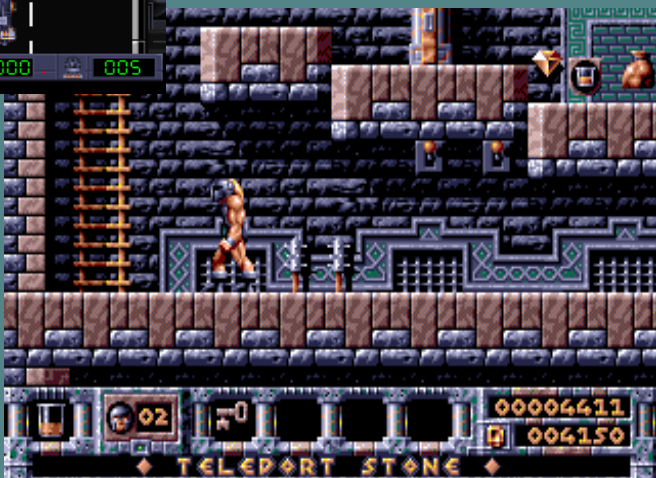
Осталось лишь чуть подточить напильником, то что у нас получилось.

Находим строку aspect и ставим в ней true.



Находим строку scaler и ставим в ней normal2x.

Здесь открывается обширное поле для экспериментов, т.к. к scaler мы применяем



различные фильтры влияющие на изображение.

Значение scaler может быть следующим:

none, normal2x, advmame2x, advmame3x, advinterp2x, interp2x, tv2x.

Как видите некоторые фильтры используются от MAME.

Кроме того автор эмулятора так же использовал куски кода

из MAME для эмуляции той же знаменитой звуковой платы Ад Либитум (adlib).

Но наш выбор - normal2x.

На вышеуказанных установках были пройдены игры Jill of the Jungle,

Chaos Engine, Golden Axe,

Tyrian, Tetris Pro, McDonald

Land и др. Это было

незабываемое впечатление.

Может IBM PC был не так уж и

плох?

По крайней мере в эмуляции он

выглядит более чем

симпатично!

Ниже мы приведем некоторые

рекомендации под конкретные

игры.



Chaos Engine, Golden Axe,

Tyrian, Tetris Pro, McDonald

Land и др. Это было

незабываемое впечатление.

Может IBM PC был не так уж и

плох?

По крайней мере в эмуляции он

выглядит более чем

симпатично!

Ниже мы приведем некоторые

рекомендации под конкретные

игры.

Warcraft 2

Стратегия настолько высокого класса, что не устарела даже в 21 веке!

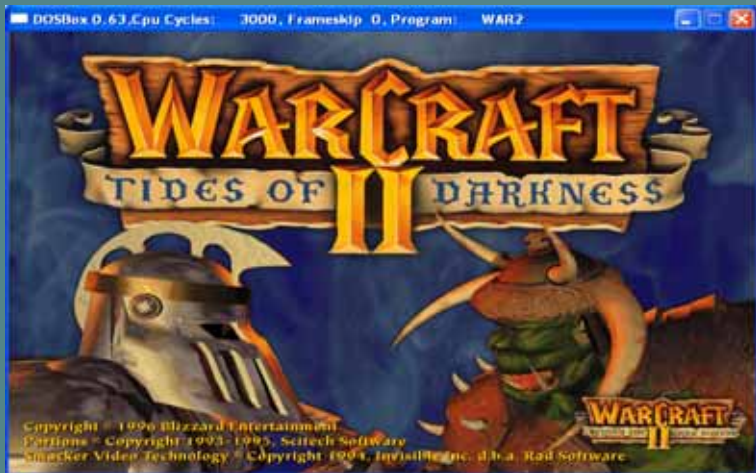
Музыка и играбельность выше всяких похвал. Но к сожалению играть на

современных компьютерах в нее стало невозможно! Нет, она даже шла! Но иногда

без звука и всегда с безумной скоростью. Приближая мышь к краю карты мы

видели, как все поле мгновенно исчезает за горизонтом.

Так вот, на DOSBOX эта игра идет, причем превосходно. Только потребуется



доводка. После запуска игры, когда появится курсор и станет не х о т я перемещаться по игровому полю жмите CTRL+F12 до тех пор пока движение его не станет плавным, е с л и перестарались, обратно циклы крутим по CTRL+F11.

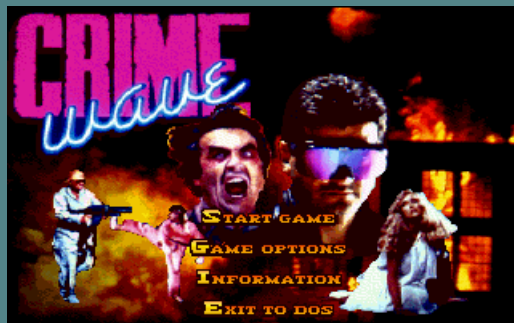
А теперь наслаждайтесь игрой!

Jill of the Jungle 1/2/3



Идет замечательно. Причем отлично помню, что с третьей частью у меня были проблемы и на живом доисторическом железе - звук не хотел работать. В эмуляции он лишь как то странно хрюкнул в одной из колонок и после этого работал на все 100%!

Crime Wave



- одна из немногих игр способная просто убить наповал "настоящей" цифрованной графикой. Да, конечно мы видели игры в духе Мэд Дог МакКри, но это совсем иное. Похищена симпатичная девушка и мы ее спасаем при помощи базуки и прочих гуманных приспособлений.

В ней использовался так же "реальный" звук. Оцифровка

воспроизводимая через спикер. Подобное было только в ElectroBody.

Интересна же игра прежде всего тем, что она могла идти... только на 386 компьютере!!!

486 процессор уже потерял совместимость с игрой. Про все остальные процессоры и говорить не приходится. Поэтому вновь увидеть любимую стрелялку под DOSBOX-ом, да еще играбельную на все 100% - многого стоит. Вот только начальное видео почему то не показывает, а оно того стоит (что же, ждем новых версий dosbox)!



Black Thorne



- умная стрелялка от Близардов, создателей Warcraft. Не смотря на полную распальцовку управления (пол клавиатуры практически) играть очень интересно. Звук и музыка подстать атмосфере игры.



Герой стреляет не глядя, швыряет бомбы и при желании может завалить даже своих союзников! Игра большая и интересная.

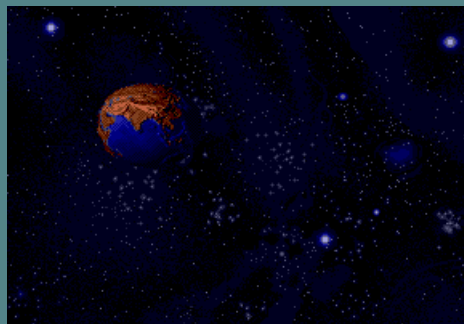
Army Moves/ Navy Moves



- уважаемые читатели, вы не поверите! Под DOSBOX отлично работает эмулятор ZX Spectrum. Я просто упал, когда увидел, что игры Army и Navy Moves идут без проблем!

Arctic Moves

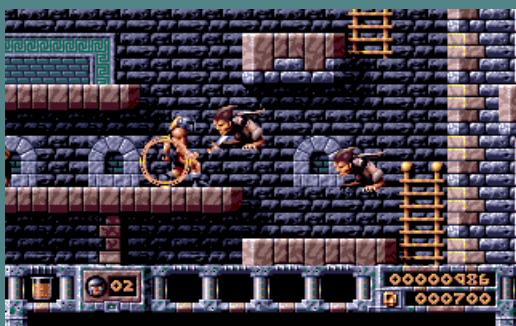
- апогей сериала Army Moves/ Navy Moves. Графика, звук и игровой процесс (в



купе как и атмосфера) просто неповторимы. Где то в Арктике упала инопланетная летающая тарелка и вас выбрасывают в заснеженную ледяную пустыню для ее поиска. Графика второй части совершенно не похожа на первую. Впрочем у Dinamic это не в первой. На ум сразу приходят After the War 1/2 и Freddy Hardest 2/в Манхетене.



GODS

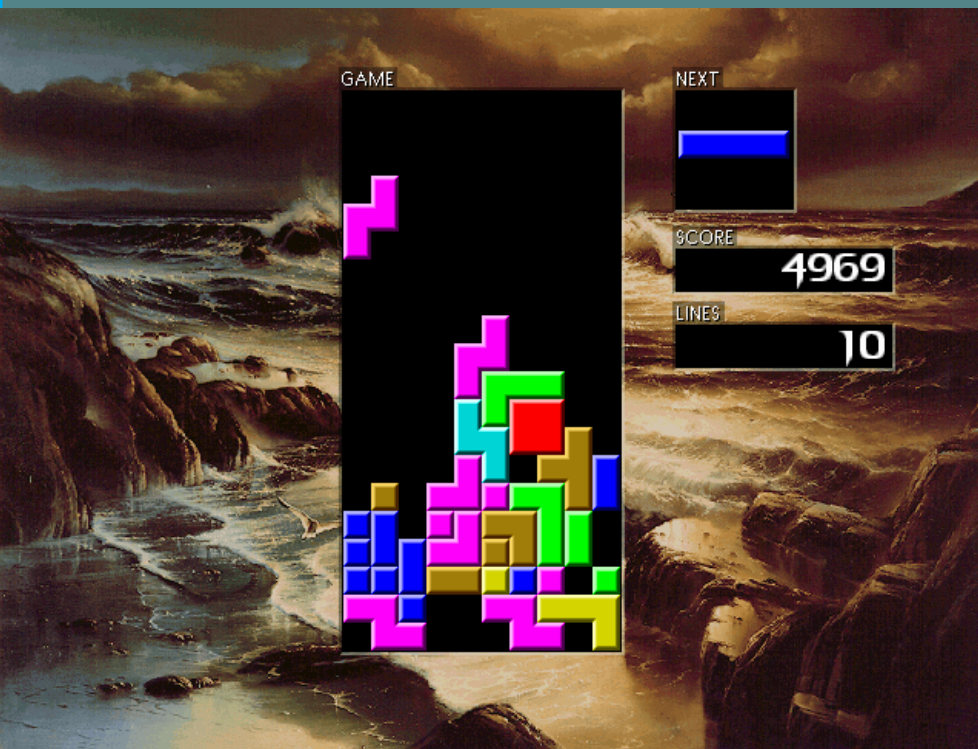


- PC-версия слегка уступает в красочности версии для SNES, да и скорость у нее достаточно неспешная, но именно этот аспект позволяет получить от игры совсем иные впечатления. Не просто пробежать по уровню, а задумчиво изучить и найти потайные секреты, а их в игре просто невероятно много.

Crusader no Regret

- еще одно чудо. Не эта ли игра является лучшей на IBM PC под DOS? Как бы там нибыло, космический десантник вламывается во вражеский звездолет, а в руках у него только верный автомат. Убивается и взрывается все! И это великолепие к тому же без тормозов в 16 битном цвете!





- один из лучших тетрисов и к тому же с великолепной музыкой! При достижении определенного количества очков музыка меняется, а скорость игры увеличивается. При проигрыше нам покажут живописный уголок кладбища.

Soccer Kid



- игра пришедшая с AMIGA, на DOSBOX выглядит даже красивее, хотя многие фоны в PC-версии отсутствуют. Мальчик вооруженный мячом путешествует по миру жестоко избивая всех встречных.

Это одна из немногих игр, которая требует отсутствия в памяти драйвера ems. Для этого лезем в файл dosbox.conf и находим (изменяем) строчку на следующий фрагмент:
ems=false



(Если у вас нет желания каждый раз изменять конфигурационный файл, создайте несколько и подключайте их к эмулятору. EMULATORS MACHINE рекомендует создать второй конфигурационный файл с названием config2, подключить его: dosbox -conf config2. Либо сделать ярлык на эмулятор с такими параметрами.)

Tyrian



- после снижения качества с "Pentium" на "High" и добавления циклов нажатием CTRL+F12 пошел необычайно плавно, с прекрасной музыкой и эффектами! Высшее качество пока не потянул, но на самом деле мы потеряли, только прозрачные облака. К сожалению после прохождения первого уровня игра зависла. Для исправления такой

вопиющей несправедливости так же была в dosbox.conf вписана строчка ems=false. После этой несложной операции игра работала на «Ура» до завершения самого последнего эпизода.



First Encounters (ELITE 3)



– игра запускается. Показывает неплохой начальный фильм на движке, после чего благополучно вываливается. Причем на настоящей машине часто происходило подобное. Возможно просто кривой рип. А игра собственно – настоящая жизнь. У вас космический корабль и немного кредитов. Летаем от звезды к звезде, торгуем и воюем.

Body Blows Ultimate

– хит с AMIGA в конверсии на PC объединивший в себе сразу несколько частей этой игры. Драки с отличными ударами, незабываемыми фонами на космические темы и музыкой в формате MOD. В конце один из самых сильных БОССов превращается в робота и снова нападает для последней битвы. Так вот подвох заключается в том, что игра шла бы, да крэк убивает эмулятор!



– одна из лучших игр в своем жанре. Летим и истребляем врагов. Корабль можно апгрэйдить. Музыка просто супер, а игра начинается словами: «Привет Капитан! Это твой корабль». Как



можно после этого не влюбиться в игру. EMULATORS MACHINE в качестве звуковой системы рекомендует выбрать adlib. Звуки выстрелов доносятся из спикера, который по счастью эмулируется преобразуясь в синтез. В такой связке громкость музыки и эффектов наиболее оптимальна. Иначе выстрелы слишком громки.

Rick Dangerous



– повод увидеть EGA графику в действии. Конечно против версии для ATARI ST мрачное зрелище. Все же это одна из самых интересных игр платформенного типа. Каждый экран содержит опасность миновать которую стоит некоторое количество усилий и сообразительности. В целом приключения напоминают похождения Индианы Джонса. Игра никогда не шла на моем 386/486/586 компьютере (в лучшем случае висла на первом

экране), а вот под эмулятором заработала как небывало!

В заключение хотелось бы отметить, что все тестировалось на процессоре AMD Athlon XP 2500 превращенном в 1400 Mh-цовый. На этом мы с вами не прощаемся и продолжим тему в рубрике получившей много хороших отзывов - **“УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ МИР”!**

Commodore AMiGA

Как вы наверное могли догадаться по обложке EMULATORS MACHINE 3, уважаемые читатели, этот номер посвящен невероятному домашнему компьютеру Commodore AMiGA. Это была довольно мощная машина и право называться королевой компьютеров 90-х она заслужила без сомнений. В других разделах вы прочитаете о технических особенностях этой замечательной машины, ее истории и возможностях, но для начала мы хотели бы привести письма Фанов, что бы было понятно, сколько теплых чувств вызывает этот домашний компьютер.

ПИСЬМО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ AMiGA

Обладателем домашнего компьютера Commodore AMiGA я стал вполне осмысленно, когда уже долгое время имел такие машины, как ZX Spectrum и Dendy, а позднее – IBM PC-совместимые клоны.

К тому времени у меня на столе прочно обосновался Pentium, радуя время от времени редкими играми. Проблемы с ним часто доставали до безумия.

AMiGA легко сместила его с пьедестала отвоевав большую часть стола. Внешний вид должен был поражать – на столе стояло 2 монитора (один использовался для AMiGA – «Электроника 32ВТЦ», второй для PC (14”)) и 2 компьютера. К Амижке был присоединен CD-ROM, который лежал тут же рядом на столе.

Меня сразу поразила необычайная мощь маленькой по размерам домашней машины с непонятным названием AMiGA. Позднее я узнал, что название в переводе с испанского, означает «Подруга».

Многозадачная операционная система не могла не впечатлять. По моему мнению такой многозадачности нет ни на одной известной мне машине. И дело не в том, что в ней использовались какие то невероятные приемы (хотя и это тоже). Просто это

многозадачность ориентированная на пользователя. Чем бы система не была занята – она

молниеносно отреагирует на любое действие пользователя, будь то движение мышкой или нажатие клавиши.

Дружелюбность интерфейса так же с первых мгновений оставляет о себе просто незабываемое впечатление. Не даром оно носит название «интуиция».

Увидев Commodore AMiGA первый раз в жизни мне понадобилось около 6(!) минут, чтобы освоится и уверенно использовать компьютер.

AMiGA 600



Следующим впечатлением была скорость AMIGA. С ее центральным процессором в 7 Mhz она демонстрировала неслыханное быстродействие рядом с которым мой (мощный по тем временам) PC являл жалкое зрелище.

Да, папки с файлами AMIGA открывала весьма не горюливо, как и демонстрацию картинок в формате JPG, но стоило добраться до игр или графических программ, то тут ей не было равных.

Скорость графики ошеломляла даже выдавших виды знатоков.

Хотелось бы отметить, что я стал

обладателем не какой то мега-супер конфигурации AGA-шной AMIGA, а самой простенькой AMIGA 600 на стареньком ECS-чипсете.

Да, что он мог?

А мог он выводить 1 МИЛЛИОН пикселей в секунду, отображать 4096 цветов(!!!)

Amiga Workbench 1 661 576 Chip-Памяти, 0 Прочей Памяти



одновременно на экране (правда в статических картинках, хотя я видел демо-работы, где HAM-режим работал необычайно быстро. Сам Майнер хотел видеть фотореалистичные игры действия в 4096 цветах и когда нужного быстродействия не получилось, был откровенно разочарован – на дворе шел 1984 год).

Workbench - рабочий стол AMIGA

На практике AMIGA показывала фотографии в великолепном

качестве (в том самом режиме HAM (4096 цветов), а игры часто использовали лишь 32 цвета из палитры в 4096 цветов). Игры были шокирующе красивы и плавны.

Амижный звук с невероятно красивыми обертонами и некоторой «хрипотцой» в высоком диапазоне покорила не одно сердце.

The Leading Force

ALPHA
TSL



DEMO перед началом игры

Скажем так, любой амижник никогда бы не променял звук издаваемый самой простенькой и старой AMIGA 1000, на практически любую PC-шную карту – будь то Sound Blaster 16 или AWE32. Про убожество типа Sound Blaster Pro мы просто говорить не будем.

На AMIGA очень много игр с первых минут создающих у игрока незабываемые впечатления прекрасным звуком (в формате MOD) и плавной, многоцветной, многоплановой графикой.

Используя AMIGA нельзя не создавать! Существует просто гигантское количество программ подталкивающих ваше творчество во всех направлениях. Эти программы везде. Купив английский журнал AMIGA Format, я стал обладателем нескольких идущих к нему дискет с программами. Одна из них позволяла создавать эффекты в духе летающих надписей

Задний план в игре McDonald Land - работа спецпроцессоров AMIGA. В этой игре частенько придется путешествовать вверхтормашками.



с различными эффектами. Тут же был подключен видеомagnитофон и на него с AMIGA записан ролик, который был вставлен в начало многих видеофильмов моей коллекции. Вот так просто. К AMIGA легко было подключить многие устройства.

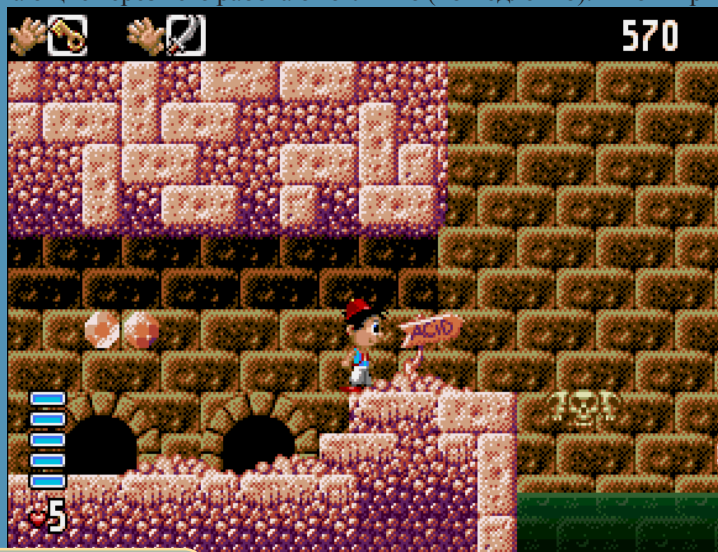
Много светлых чувств вызвала и замечательная книга Дмитрия Михайлова "Амига #1". Конечно у любого амижника бывают золотые мечты. У меня это был – скандаблер – устройство посредством которого можно было подключить к AMIGA обычный РС-монитор и гонять на нем игрушки. Софт я и так гонял подключая AMIGA иногда к РС-монитору. Правда ECS-чипсет работал в таком варианте не очень быстро.

Дело в том, что большинство игр на AMIGA используют телевизионную частоту развертки 15 кГц, а РС-мониторы начинают отображать от 31 кГц.

Поэтому при подключении РС-монитора, сам Workbench (графическая часть амижной ОС) и программы работающие через него работают отлично (но медленно). А вот игры используют супер-типы AMIGA и используют обычно только частоту TV (15кГц).

Скандаблер дал бы возможность увидеть игры на хорошем мониторе.

Мой монитор «Электроника», скажем так, обладал не очень резким изображением. Один мой знакомый, методом подкрутки



В игре Arabian Night множество головоломок. На прохождение уровня можно легко затратить целый день!

каких то резисторов в EGA-мониторе добился 15кГц и был откровенно счастлив. Подвигло его на это, кстати, деяние другого моего товарища превратившего 4-х цветный CGA-монитор в EGA путем припайки некоей платы прямо к плате на трубке.

В AMIGA смена дискет определялась самой машиной. Например игра посреди игрового процесса могла затребовать дискету #2. Я вставлял ее в щель дисководов с правого бока AMIGA и машина сама понимала, что это та самая дискета и продолжала игру не требуя лишних действий.

Так же впечатляли проигрыватели MOD-файлов. Принцип – взять мышкой музыкальный файл и бросить на иконку проигрывателя думаю, и сегодня для многих будет в новинку. Музыка проигрывалась на AMIGA аппаратно, совершенно не загружая центральный

процессор и скорость работы машины не страдала (чего не скажешь о РС-совместимый компьютерах). Поэтому немыслимо было представить работу за AMIGA без включенной бэкграундом музыки.

На AMIGA было здорово делать фотоальбомы. Фото не просто отображались на экране, а вылетали, выезжали, разворачивались.





Забавно было это демонстрировать. У большинства людей видевших AMIGA в ее маленьком корпусе-клавиатуре в первый раз возникало стойкое мнение, что это некая разновидность Spectrum. После увиденного они уходили откровенно обалдевшими. Поэтому не удивительно, что я помог в приобретении 4 машин AMIGA людям, которые доставали меня по поводу этих чудесных

машин и днями и ночами.

В AMIGA нельзя было не влюбиться. Причем это происходило окончательно и бесповоротно.

Я часто бывал у знакомого, который практически стал олицетворением AMIGA в нашем городе. Он мне помогал приобрести новые журналы по AMIGA (в том числе необычайно редкий в силу малого тиража AMIGA Guide 1/2), игры и софт. Он так же был фанатом компьютеров Макинтош. На вопрос какой компьютер он считает лучшим, он ответил:

«Самый лучший – Макинтош (он имел в то время Power Pc 603 с платой-эмулятором i486), а на второе место я бы несомненно поставил AMIGA.

Посмотри например, программа LightWave на AMIGA занимает 8 Мб, а на PC, тоже самое, 80! Игра Reunion на AMIGA занимает 4 Мб, а на PC 24Мб. Многие программы и игры на AMIGA часто просто удобнее и красивее».

Приводить его фамилию здесь без его согласия я считаю не этичным. Тем не менее он продал более 50 машин AMIGA и можно сказать, создал амижное сообщество в городе. Поэтому я этого человека очень уважаю.

Правда если бы меня спросили то же самое, я расставил бы несколько иначе – первое – AMIGA, потом – Мас и потом уж PC. Если вы никогда не видели «живой»

Yo! Joe! Красивые уровни, отличная музыка, интересный игровой процесс - что еще нужно для платформера?

AMIGA, то уверяю вас, вы увидите то, что увидеть никак не ожидали. Вы будете ломать голову, как может демонстрировать такое быстродействие, дружелюбность и легкость в использовании невзрачная на вид коробочка. И эта мысль будет с вами пока вы не купите AMIGA! После этого вас с





Амижная версия игры Myth здорово отличается от Spectrum-овской.

головой захватят отличные, невероятно быстрые и красивые игры, удобные программы, многозадачная ОС и красивый звук и вы никогда не пожалеете о покупке. И пусть с момента выхода первой AMIGA прошло уже 20 лет – она вас не разочарует. AMIGA необыкновенная домашняя машина и второй такой никогда уже не будет.

ЕЩЕ ОДНО ПИСЬМО

Начинал я с тройки. 386SX40 Mhz/ 2 Mb памяти. Видеокарточка – медленная Realtek 256 Kb. Звуковую плату тогда обычный пользователь не имел и наслаждался PC Speaker-ом. Думаю, каждый старый PC-шник своими собственными руками придушил бы создателя этого чуда. Можно было купить и 286, но заняв кучу денег, я наскреб на тройку. Умные

На AMIGA Dizzy чувствует себя очень вольготно. Спецпроцессоры внесли посильный вклад в графическое оформление.



люди еще тогда посоветовали мне приобрести Amiga.

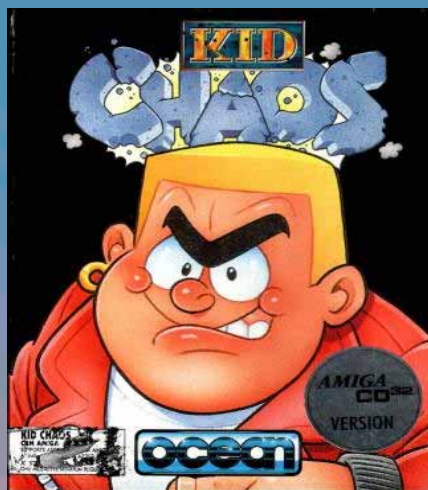
Конечно безумно много времени я проводил за играми. Такие хиты, как Golden Axe, Flashback, Space Quest, Soccer Kid, Crime Wave мало кого оставят равнодушными. CD-ROM-приводов в то время просто

ни у кого небыло и игрушки переписывались у друзей и знакомых на дискетки. В некоторых играх графика просто изумляла, например в GODS или Joe and Mac, но очень скоро стало ясно, что в любимом мной жанре платформ и shot'em'up почти ничего нет. Из достойных самолетных стрелялок я обнаружил только Tugian и OverKill.

Игр с кучей движущихся задних планов, как на SEGA, просто небыло. Позднее я приобрел 486. Более серьезная машина, но все повторялось в отношении игрушек. Только



стратегии радовали меня в стане IBM PC. Для игр действия эта платформа оказалось слишком слаба. Четверку сменил 133-ий Pentium, разогнанный до 150 Мн по 75-ой шине. Потом K-6 500Mhz сравнимый по быстродействию с Celeron 400.. Далее Celeron 566 разогнанный до 950 Mhz по 112 шине. 192 Mb памяти. Винт IBM на



7,200 и Riva TNT2Pro. Выбор на этот процессор пал из-за возможности серьезно его разогнать. Работая почти в два раза быстрее температура Celeron в среднем под Win2000 была всего 13 градусов.

Впервые я увидел Commodore AMIGA в 1994 году. Показали мне игрушку Alien-3 от Acclaime. Графика оставила странное впечатление, в частности из-за малого количества цветов, но я был поражен плавностью анимации в игре. Такого я раньше не видел. Машина на которой это демонстрировалось - была Amiga 600 с 1 Mb памяти. Это был конечно не лучший образец, с которого следовало начать знакомство с этим замечательным компьютером. Но тем

не менее игра производила впечатление, несмотря на то, что:

1. Абсолютно не использовались спецпроцессоры Amiga.
2. Почему то можно было выбирать только музыку или спецэффекты, и это при потрясающем 4-канальном стереопроцессоре AMIGA, звук которого не поддается описанию!!!
3. Графика была просто конвертирована в 32 цвета из общей палитры, при том, что обычно картинки в играх рисуются с использованием определенной палитры, и потом не конвертируются и смотрятся изумительно, а сама AMIGA способна изобразить на экране до 4096 цветов (на Amiga 600) и 260 000 из 16 миллионов (на AMIGA 1200). Игры от Acclaime на AMIGA к сожалению все с конвертированной (плохой) графикой.

(Mortal Kombat 1,2)

Главным образом оставляла впечатление классная анимация, что неудивительно, т.к. обычная скорость отображения на Amiga 2-D графики 50 FPS.

Следующей игрой был Mortal Kombat от той же Acclame. С цветами было тоже, но...

ЗВУК... Я конечно уже давно играл в МК на 386 , а здесь по сравнению с



Игра SuperStardust использует всю мощь AGA-чипсета демонстрируя невиданную графику, плавность и скорость.

IBM PC мне показалось, что мне дали другие уши. Я слышал те же знакомые Комбатовские мелодии , но количество инструментов было значительно большим. Как будто вы раньше просто слушали

одного скрипача и вот теперь попали на симфонический оркестр.

И второе, что повергло в шок - это скорость. На тройке 40 Mh игра больше напоминала слайд-шоу. После нажатия клавиш можно было только догадываться пройдет ли удар или нет. Все ужасно тормозило. На AMIGA Mortal Kombat просто летал!!! Все было очень плавно и красиво.

И ЭТО ПРИ ТОМ ,ЧТО ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПРОЦЕССОР НА AMIGA 600 - 7 Mh!!!

Секрет заключался в использовании графических суперпроцессоров AMIGA (или так называемого чипсета ECS).

В дальнейшем я продолжал работать на IBMPC , без конца тратя деньги на апгрейд, но игрушки так и не дотягивали до уровня AMIGA. Знакомый по работе сообщил мне, что его товарищ



Banshee - одна из лучших игр на AMIGA! Работает только на AGA-машинах.

продает Amiga600.

Мы немедленно отправились смотреть новый компьютер. Я вовсе не собирался его покупать, да и с деньгами были проблемы, но хотелось все увидеть и услышать самому. Виденные когда-то МК2 и Alien3 не давали покоя.

И вот я у нового знакомого. На столе стоит маленькая и неприметная белая AMIGA



Barbarian 2 на Commodore AMIGA.

После всех проводных зарослей в обычном РС это производит впечатление.

Но главное, конечно это как компьютер покажет себя в работе. И тут началось, то чего я никак не ожидал от компьютера

разработанного в 1984 году. ИСТИННАЯ многозадачность, когда все просто летает. Нет никакого ожидания, тронул мышку, она сдвигается, несмотря на то, что бы не делал процессор. У пользователя высший приоритет. В Windows иногда непонятно, кто хозяин компьютера. Я хочу закрыть приложение, а Windows занята другим и не дает ничего сделать. Так вот на Амиге такого нет. Все реагирует молниеносно. Операционная

многозадачная система на Амиге называется AmigaDOS, а графическая ее оболочка Workbench. Что бы загрузиться и нормально работать на Амиге в графической оболочке достаточно, всего лишь одного файла на винте или дискете - LoadWB , размер которого составляет... 1 Kb! Для стабильной работы системы основное ядро



подключенная к 14" цветному телевизору. Весь компьютер уместился в клавиатуре. Сбоку отверстие, для установки 3,5" дискет.

-Хочешь посмотреть, что у нее внутри , - спрашивает владелец и не успеваю я возразить, как он ловким движением поднимает верхнюю часть компьютера.

Внутри практически ПУСТО!!! Материнская плата с небольшим количеством процессоров. В нее же



вставлен жесткий диск. В бок отходит шлейф выходящий наружу. К нему подключен CD-ROM. Дискковод и... ВСЕ.



Body Blows - отличные драки с колоритными противниками. Очень достойная игра.

зашиито в микросхему. При этом у системы WB (Work Bench) потрясающая расширяемость. На винте находятся каталоги. Но это не непонятная каша из названий, как в Windows , а вполне осмысленные компоненты. Например в папке (по Амижному - в

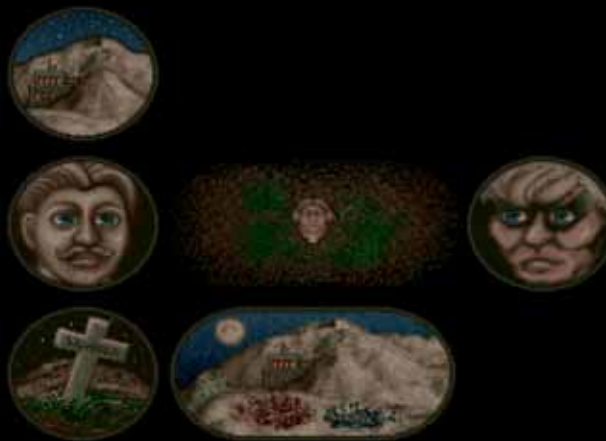
Слушаем музыку на CDTV.

AbasiC Pre-release Version V29
Made on Wed Aug 21 10:43:17 PDT 1985
Copyright (C) 1985,
Commodore-Amiga Inc.,
All Rights Reserved. 
OK 

**AMIGA BASIC - язык имею-
щий уникальные возможности.
По выводу синтезированной ре-
чи например!**

менее это не мешает амижникам пользоваться этим устройством, ведь в папке DEVS мы поместили файл , который рассказывает системе , что это за устройство CD-ROM, а в папке L хранится файл с описанием файловой системы CD-

ROM. Если завтра появится какой- нибудь CD-RUM не нужно будет переписывать OS, просто напишут 2 файла и кинут их в нужные ящики. Есть ящики для русификации и тд. Ящик DataTypes содержит типы данных . К примеру при добавлении в этот ящик файла с описанием формата BMP или PCX WorkBench сможет своими средствами показывать нам изображения в этих форматах. Т.е. получается, чем больше размер операционной системы , тем она круче. На IBM к сожалению это не так. Как видим, здесь применен так называемый способ расширения плагинами (plug-in). И это при том, что система разрабатывалась



**VALHALLA - игра настолько необы-
чная, что заставит
влюбиться в себя с
первого взгляда. На-
чать с фантастически
плавной анимации
персонажей, когда в
их реальность не про-
сто веришь, а чувс-
туешь ее. И завершая
интересным сюже-
том.**



подаются и обновляются по DMA каналу с чудовищной скоростью. Разрешение экрана даже на телевизоре может быть 1200 на 512. Амига имеет стереовыход на 2 стерео-канала и видео выходы (НЧ, RGB и ВЧ), записать результаты своих трудов на

Демо-сцена на AMIGA уникальна и всегда поражала качеством представляемых на демопати работ.



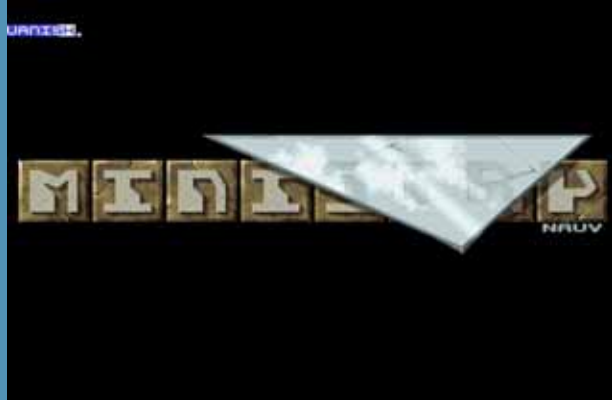
видеокассету необычайно легко. Обычные DD дискеты 720 Кб на Амига форматируются на 880. А нестандартными методами на 1049. Для АМИГА не имеет большой разницы заархивирован исполняемый файл или нет. Она запустит любой. Только при запуске

сжатого экран будет мерцать сообщая, что файл сжат программой PowerPacker. Названия файлов на Амига могут быть любой длинны с практически любыми знаками препинания, поэтому когда переписываем некоторые Амижные



сидюки программки ругаются под Windows о непонятных названиях. На Амига в окна отображаются не файлы, а их иконки, но иконки есть не у всех файлов, только у тех которые необходимо видеть пользователю (например запускаемые). Т.е. если я открою ящик, то увижу всего одну иконку, на которую щелкну мышкой тем самым запустив программу, а не кучу файлов в которых полчаса нужно искать запускаемый. Если мне нужно увидеть все файлы, можно выбрать в верхнем меню WB пункт "Показать все файлы".

Окна в WB могут располагаться в несколько слоев и сдвинув один экран вниз мы



увидим под ним другие экраны или запущенные программы. И второй момент - программы на AMIGA с абсолютно аналогичной графикой как на IBM PC имеют размер на порядок меньше. Более того, игры которые на AMIGA идут с 1Mb памяти, например Stardust, на IBM - конверсии не имеют самых красивых уровней и требует 8 (!!!) Mb оперативной памяти. Не говоря уже о том, что на AMIGA 7Mh, а на PC требуется не ниже 486 с 66 Mh. Поэтому собственно понятно желание играть не в конверсии, а в родные амижные игры.

AMIGA устроена так, что центральный процессор в основном занят тем, что просто распределяет задачи и высчитывает логику, вывод



же графики вешается на специализированные сверхбыстрые микросхемы (например процессор блиттер умеет рисовать миллион (!!!) точек в секунду, и мы говорим не о современном компьютере), а звук идет по DMA каналу вообще не используя центральный процессор! В

Живое видео с дискетки с наложением эффектов на AMIGA. Да нет проблем!





Амигу входит даже Risc-процессор!!! Он умеет отлеживать ход луча, в результате чего на экране при одном экранном разрешении можно отображать окна, объекты, спрайты В ДРУГИХ разрешениях. Чисто визуально, если сравнить скорость AMIGA600 7 Mh с IBM PC, то это будет PC классом не ниже Pentium.

Возможно Freddy Hardest обладает далеко не самой крутой графикой, но после ZX Spectrum-версии желание пройти ее еще раз непреодолимо.



Итак, знакомый запустил мультимедийную программу и стал показывать фотографии в 4096 цветах. При этом еще раньше он запустил одной задачей проигрываться музыку, и поэтому все происходило под потрясающее звуковое сопровождение. Музыка была цифровой,

в формате MOD (родной амижный формат). Потом он показал файл-менеджер Directory Opus 4 (аналог Norton Comander). Файлы перетаскивались мышкой и тд. На IBM до сих пор нет ни одного менеджера сравнимого с Dorus. И наконец очередь дошла до игр. Первую игру, которую мне показали - была Brain The Lion. Бежит львенок на задних



ногах, бьет лапой, собирает алмазы. Встречаются магазины, где можно купить разные полезности. Но графика. Это было восхитительно. Движущиеся с разной скоростью фоны (планы), спецэффекты скалинка и ротации (увеличения-вращения) в призовых секретных уровнях. А цвета!!! Все было очень красиво. Великолепная ОБЪЕМНАЯ музыка звучала из колонок с множеством стереоэффектов. Я был просто потрясен. Следующей игрой был Chaos Kid от фирмы Ocean. Энергичная музыка в стиле техно, невероятная плавная графика. Движущиеся фоны. Спецэффекты. Но главное музыка была динамической. Т.е. при попадании в воду звук становился приглушенным, без высоких частот, а при выпрыгивании из нее снова обретал ясность и чистоту. Главный



герой вооруженный дубиной должен был добраться до конца уровня уничтожив определенное количество взрывающихся цветов и обитателей этого мира.

Кроме того на Амиге я встретил множество так любимых на ZX Spectrum игр, но с несравненно более крутой графикой и звуком. Например Freddy Hardest in South



Manhattan, Myth, Barbarian 1,2,3, Satana, AMC, Elite, Dizzy и тд.

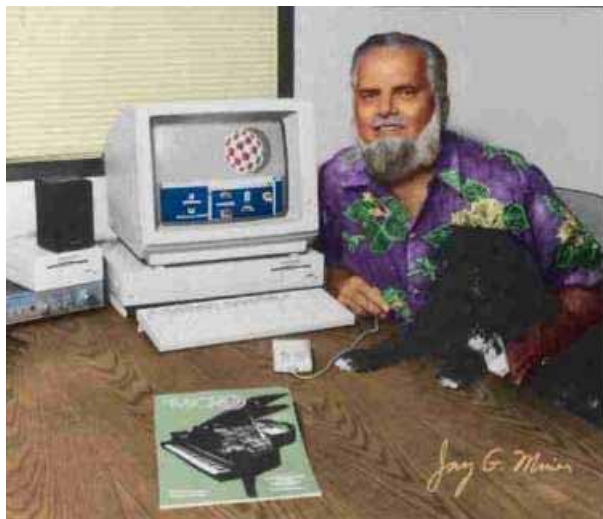
В начале я хотел просто посмотреть на Амигу в действии, но к исходу дня не мог представить, как можно жить без такой замечательной домашней машины.

ИСТОРИЯ AMIGA

Commodore AMIGA - домашний компьютер созданный так, как уже не создадут ни один компьютер. Он совершенно уникален. Группа инженеров-энтузиастов в большинстве своем выходцев из ATARI после бесплодных попыток подбить выше названную компанию на создание новейшего 16-битного компьютера решила создать компьютер самостоятельно на голом энтузиазме. Подкреплен он был лишь 7 миллионами долларов. Этот проект должен был стать самым грандиозным событием в мире компьютеров (да и стал). Компания получила название «Хай-Торо» и принялась за работу. Было все очень тяжело. Задача стояла перед инженерами почти невыполнимая - создать маленькое чудо для домашнего использования по мощности сравнимое с рабочими графическими станциями за 50 и более тысяч долларов. И ведь им это удалось! Но деньги подошли к концу, а "Lorraine" или AMIGA (такое название получил новый компьютер позднее) все еще представляла из себя невероятное количество гигантских плат просто подключенных проводами через всю комнату к клавиатуре.

Хотя чудо уже произошло. В пока еще не презентабельном виде появились спецпроцессоры Agnus, Portia и Daphne, принесшие в дальнейшем славу этому компьютеру и безграничную преданность пользователей. Чуть позднее компания Хай-Торо была переименована в AMIGA и 21 ноября 1983 года подписала соглашение с ATARI в котором та получала доступ к прототипу Лорейн ("Lorraine" prototype) взамен на определенную сумму денег для продолжения разработок.

Более того ATARI всегда рассматривала разработку Лорейн, лишь как продолжение работ над улучшением компьютера ATARI 800 (созданного все тем же Джейм Майнером и продемонстрированного публике в январе 1979 на зимней выставке Consumer Electronics Show (CES) одновременно с ATARI400) использующую множество спец-чипов для вывода хардварно графики и звука, плэйфилды,



хардварные спрайты и хардварно обрабатывающую их столкновения.

После этого понятно почему так схожи между собой AMIGA от Commodore (об этом чуть ниже) и ATARI ST. Хотя конечно ATARI ST был лишь тенью великой Лорейн/Амига.

А потом был великий день.

Джей Майнер

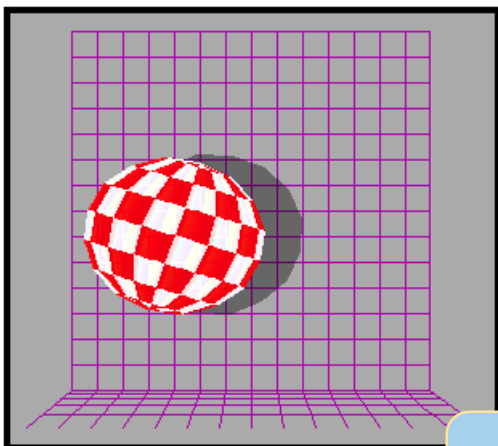
»,»,», мая 1984 года. В городе посажена на выставку ... представлен новый компьютер. Темная лошадка. Громадные 4 платы соединенные между собой кабелями были спрятаны под стол и разработчики боялись, что без охлаждения компьютер просто сгорит при демонстрации. А демонстрировать было, что. Находясь уже в пути на борту самолета написал демо в последствии ставшее символом новой эпохи мультимедиа (кто тогда такое слово знал?) и неофициальным логотипом AMIGA.



Такой могла быть Lorraine

По экрану летал шар раскрашенный в красно-белые квадраты и с жутким грохотом ударялся о края экрана. Звук был стерео, а плавность просто нереальная. Так мир узнал о революционном многозадачном домашнем компьютере AMIGA. Он позволял демонстрировать одновременно на экране 4096 цветов! Т.е. демонстрировать практически полноцветные фотографии. Такое в те времена не могло не поражать. А еще скажу, что любому амижнику дорого и волнующе слово HAM (так назывался этот режим отображения графики). Правда Джей Майнер (Jay Miner)-лидер, один из гениев-инженеров - позднее умерший в больнице от сердечного приступа увидев с какой скоростью отображается графика в HAM (удержи и модифицируй) хотел удалить из платы микросхемы отвечающие за эту возможность. К счастью он передумал. А я не понял, что ему не понравилось в скорости. Скорость отображения статичных картинок очень высока. В играх же использовалось 32 цвета из палитры в 4096 цветов.

Вернемся к нашему рассказу - до игр было еще далеко.



Все присутствующие на демонстрации были потрясены мощностью AMIGA, но никто не захотел вложить деньги в перспективную разработку, так как предстояло еще превратить все ужасные ОГРОМНЫЕ платы в маленькие микросхемы. Никто просто не верил, что это возможно. Покажите нам AMIGA-у с уже готовыми спецчипами и тогда мы с радостью...

У создателей была не самая счастливая полоса. 7 000 000 выделенные на создание невероятного компьютера

Первая демонстрация мощи AMIGA

давно были израсходованы. Разработчикам пришлось заложить дома и свое имущество. И даже неоднократно. Покупателей на горизонте не



1 миллион долларов (по другим данным 500 000). Условия просты - если сумма не будет возвращена через месяц - все разработки отходят фирме ATARI, а разработчики остаются без работы. Сама ATARI не сомневалась, что загребла в свои руки компьютер, который станет флагманом всех домашних компьютеров. Каково же было недоумение и ярость директора этой компании - Джека Трэмбеля (чуть ранее уволившегося из Commodore), когда всего за 3 дня до истечения срока AMIGA была приобретена злейшим врагом ATARI - фирмой Commodore (которая так же предложила грабительскую цену за акции, но с лучшими условиями). ATARI судилась с Commodore доказывая что она финансировала разработку Лорейн/Амига, но суд был на стороне Commodore.

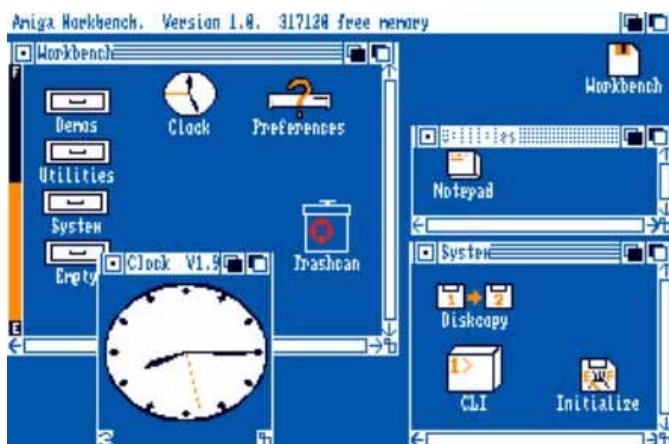
Несколько гигантских плат соединенных через комнату проводами представлял собой лучший из когда либо существовавших компьютеров Lorraine/AMIGA



Итак компьютер попал в лоно Commodore с командой гениальных разработчиков. Немедленно создается подразделение Commodore AMIGA. Выделяется 30 (!!!) миллионов для доводки всего до ума. Пишется операционная система затмившая своей легкостью, многозадачностью и мощностью все что присутствовало на рынке. Наконец то

платы спецпроцессоров превращены в маленькие суперчипы. И в 1985 году миру представлен первый в мире компьютер снабженный стандартно манипулятором типа мышь, многозадачной операционной системой, хардварной графикой и звуком.

Называлась модель AMIGA1000. Загрузка происходила с дискеты на которой находилась версия биос - kickstart 1.0 разумеется (по некоторым данным 1.1). Вся работа с системой была настолько ориентирована на работу с мышью, что без нее было просто невероятно плохо делать хоть что либо. (Однажды у автора сломалась мышь на AMIGA600 - вы не поверите - но это были невероятные страдания). Первоначально разработчики не понимали, какая великая мощь таится в данной машине, но позже все активно стали использовать спецпроцессоры AMIGA для создания красивых копpler-эффектов и прочего.



Рабочий стол AMIGA

Вкусности AMIGA

OCS/ECS/AGA – чипсеты давшие AMIGA просто колоссальные возможности и перевернувшие все понятия о возможностях домашних компьютеров.

HAM (Hold And Modify) - Придержки и Модифицируй.

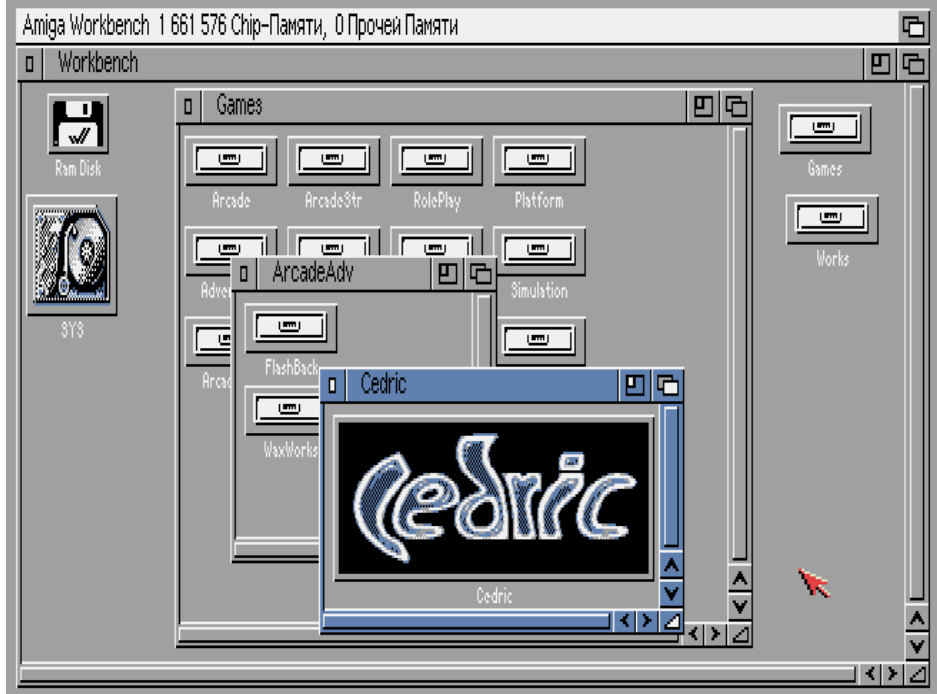
Режим графики с использованием аппаратной компрессии позволившей на домашнем компьютере в 1984 году вывести на экран невероятные 4096

Этот экран встречает пользователя, когда он включает свою AMIGA 500/600. Изображение понятно и не требует комментариев. Просто вставьте дискету с игрой или AMIGA Workbench.



цветов.

Джей Майнер предполагал, что в таком режиме возможно создавать игры близкие к фотореализму, но позднее скорость вывода показалась ему слишком низкой. Тем не менее это одна из тех особенностей, которые создают неповторимое впечатление от общения с



старенькой уже домашней машинкой типа AMIGA 1000.

Позднее, уже на AGA-машинах появился режим HAM8, который при 8 физических битах

на точку в видеопамяти получал 18 бит (262144 цветов).

При использовании режима НАМ существенно снижается требование к объему памяти и скорости жесткого диска позволяя проигрывать полноцветную анимацию в высоком качестве. Фотографии в режиме НАМ смотрятся великолепно.

Рабочий стол AMIGA (Workbench) более поздних версий (от 2.0) поменял цветовую палитру.

Хардварный звук

Проигрывание музыки совершенно не загружает центральные CPU, что дает возможность выполнять шокирующие по нагрузке на систему программы и без какого либо заикания и тормозов слушать музыку в формате MOD!

Кроме того - это 14-битный звук! Даже на AMIGA A1000, которому 20 лет, 14 -битный чистый стереозвук с красивыми обертонами.

Мультитаскинг

Или многозадачность на языке писишников.

Против того, что есть на AMIGA язык не повернется назвать многозадачностью то жалкое подобие, что мы наблюдаем на PC.

Кроме того она построена таким образом, что пользователь всегда имеет доступ к управлению системой. Что бы компьютер не выполнял - на команды пользователя амижка откликается мгновенно. Это дает ощущение невероятной скорости AMIGA! При том программы отлично работают одновременно, даже если у каждой из них свое собственное разрешение (хотя этот пункт больше относится к графической подсистеме)!

Сдвинув один экран с высоким разрешением на половину высоты, мы увидим под ним экран с ДРУГИМ РАЗРЕШЕНИЕМ!

Коппер

RISC-процессор в составе чипсета интегрированный в Agnus (все спец-чипы на AMIGA имеют свои имена).

Коппер следит за ходом луча на экране и в заданных точках выполняет определенные операции. Именно благодаря ему мы видим красивейшие эффекты в играх и разные разрешения у двух окон на экране в один и тот же момент. Сдвиг экрана в AMIGA OS - тоже работа коппера.

Блиттер

Так же часть уникального чипсета (совместно с коппером интегрирован в Agnus).

Блиттер умеет закрашивать плоскости и копировать части изображений на безумной скорости не загружая этими проблемами центральный процессор. В части и ему обязана такая высокая скорость работы AMIGA.

КАКИЕ БЫВАЮТ AMIGA

1985 - A1000 16-битная модель Amiga 1000 имеет процессор 7,14 МГц, 256 Кбайт ОЗУ, 4-канальный стереозвук, многозадачную ОС, 880-Кб дисковод и мышь. Графический чипсет позволяет выводить на экран 4096 цветов, что на фоне повсеместных шестнадцати казалось чем-то невероятным. Новинка стоит \$2000 — дороговато, но ее возможности значительно опережают время. До многозадачной Windows 95 на PC еще долгих 10 лет!

1987 - в 1987 году выходит самая популярная (благодаря низкой цене) модель Amiga 500 и high-end — Amiga 2000. A500 вся уместилась в клавиатуре, а A2000 имеет десктоп-корпус. Начинка A500



особо не пострадала по сравнению с профессиональной моделью. Благодаря A500 фирма Commodore обрела много поклонников по всему земному шару. Процессоры в обоих моделях по прежнему 16-битные.

1990 - в 1990 году Commodore объявляет о выпуске A3000 — новой 32-разрядной модели с улучшенным чипсетом ECS и расширенными возможностями. Она оснащалась новой версией операционной системы Workbench 2 (которая кроме всего сменила цвет с синего на серый). Amiga 3000 - профессиональная машина позволяющая реализовать любые творческие порывы. Многие мечтали приобрести эту машину.

1992 - наконец выходит принципиально новая модель AMIGA с беспрецедентной мощностью и новейшим чипсетом AGA - AMIGA 4000. Скажем, что стоила она очень дорого, но невероятное количество



художников, музыкантов и программистов приобретали ее не раздумывая. Чуть позже появилась домашняя версия AMIGA - A1200. Она так же, как и старшая модель обладала чипсетом AGA, но имела более слабый центральный процессор, в общем - мечта. AGA-чипсет сильно раздвинул границы возможностей компьютеров. А Commodore уже работала над созданием революционного чипсета следующего поколения - AA+.

1994 - 29 апреля 1994 года стало известно о банкротстве Commodore. На этом закрылась одна из страниц истории удивительного компьютера Commodore AMIGA. Далеко не последняя.

Что такое



- коллекция

Некоторые люди узнав о домашнем компьютере AMIGA обладающем фантастической графикой и скачав эмулятор начинают поиск игр в сети.

Чаще всего они находят коллекцию Assassins состоящую из 250 дисков. Это замечательная коллекция имеет свою уникальность и интересные игры в своем составе.

Но дело в том, что эти игры относятся к разряду так называемых ПиДи (PD)-игр и конечно не могут даже претендовать на то, что показывают хоть приближенно графику коммерческих игр.

Да, PD - это бесплатно распространяемые игры для платформы AMIGA сделанные любителями. Но вы посмотрите, что способны создать на AMIGA обычные пользователи!

Дело в том, что домашняя машина Commodore AMIGA всеми средствами взаимодействия с ней побуждает пользователя к созданию своих нетленных творений - будь то музыка или игры. Видимо нет в мире другой платформы, на которой бы было воспитано столько художников, музыкантов и программистов. Соответственно за AMIGA



в свое время сидело просто потрясающее число креативно мыслящих людей (мы не утверждаем, что их сейчас стало меньше). Даже если человек никогда не помышлял что то создавать сев за клавиатуру AMIGA он начинает творить.

На AMIGA очень много программ для написания

музыки (трекеров и миди-секвенсеров), а так же графических редакторов и языков программирования игр. Да-да. Специальных языков для написания игр.

Писать в них легко и удобно. Скорость игр у таких языков очень высока. На память сразу приходят великолепные языки AMOS и Blitz Basic.

Они необычайно легки для изучения. В журналах AMIGA Format, AMIGA Power и других часто публиковали tutorиалы по написанию игр. При такой поддержке и рекламе трудно усидеть и не взяться за написание игры.

Поэтому неудивительно появление просто гигантского количества игр



носящих гордое название PD. Амижные журналы каждый месяц устраивали конкурсы на лучшую PD-игру месяца с призами. Хотя конечно лучший приз - внимание игроков.

Конечно игры любителей часто уступают продукции профессиональных компаний, но благодаря им лучшие игровые компании

могут сделать выбор и пригласить талантливого молодого программиста работать к себе.

Яркий пример - 17-летний фан игр создавший на AMIGA игру Worms. Да, ту самую, где отряд отвязных солдафонов-червяков крушит местность и врагов из разнообразного оружия. Игра сегодня очень популярна не только на платформе AMIGA, но и PC. Он прислал игру написанную на бейсике легендарной амижной компании TEAM 17 и они заинтересовались. Как вы понимаете слава обрушилась внезапно.

PD расшифровывается, как Public Domain ("общественное





здесь мы наблюдаем начинания людей, которые в дальнейшем могут стать фантастически известны. Кроме того среди PD-игр встречается много достаточно интересных игр - и недостаток в графическом плане часто компенсируется игровым процессом или юмором создателей.

Одной из самых интересных и известных коллекций PD-игр является Assassins. Их вышло очень много, не только Assassins. Выходили целые CD с Public Domain-софтом. На них помещалось до нескольких тысяч mod-файлов с музыкой, сотни игр и программ за 17-19 фунтов стерлингов.

Почти все диски требовали, чтобы на вашей AMIGA стоял kickstart 1.3. На самом деле это наиболее демократичные требования и на практике означают, что на всех ранних AMIGA PD-игры работают без проблем, на AMIGA 600 и A1200 потребуется запустить специальную программку подменяющую на время kickstart 2.04 на 1.3 - kickswitch. Kickstart - это образ ПЗУ AMIGA.

Диски Assassins загрузочные и достаточно только вставить дискету в

использование").

Часто и на PC shareware или freeware именовалось PD.

Так что PD-игры, да и вообще PD-софт - это очень интересное явление. Пусть большинство игр уступает по графике или звуку играм от коммерческих команд, но



дискковод и включить AMIGA. Повторим эти действия используя компьютер IBM PC и эмулятор WinUAE.

На экране появляется надпись про Assassins и начинает играть очень приятная стереофоническая мелодия. Щелчок мыши

открывает экран на котором находятся заставки игр представленных на этом сборнике. Заметим, что в Assassins входят только лучшие PD-игры. В них всегда отличная музыка и даже графика категории "не очень" на этом фоне смотрится не плохо. некоторые игры просто интересны



(PONG), некоторые заткнут за пояс лучшие коммерческие проекты (Deluxe Galaga 2.0).

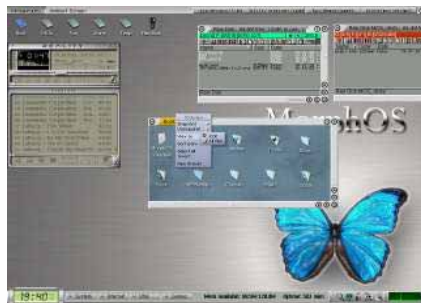
Как уже отмечалось многие игры написаны на специальных



игровых языках AMOS и BlitzBasic и обычно имеют плавнейшую графику и отличный звук.

В любом случае Assassins-коллекция доставит много удовольствия при условии, что вы знаете, что такое PD-игры.





Современные AMIGA

К сожалению, мы завершаем на грустной ноте. О такой великой машине, как AMIGA можно говорить и говорить. Сегодня на рынке современных AMIGA не все так однозначно, как хотелось бы.

А что, - воскликнет читатель,- и сегодня есть современные AMIGA?

Да, современные AMIGA есть и сегодня. Вот только дело в том, что не все готовы поверить в них. И остается под вопросом - AMIGA ли они?

После банкротства фирмы Commodore попытка выпустить современную модель AMIGA предпринималась не раз и не два. Многие компании обломали копыта на этом поприще. Даже в бытность НАСТОЯЩЕЙ AMIGA существовали компании выпускающие для нее акселераторы ускоряющие работу ами в 50(!) раз. После краха Commodore самая известная в этом плане Phase5 отметившаяся выпуском самых лучших акселераторов Blizzard, громкогласно объявила о начале работы над выпуском НОВЫХ AMIGA ABOX с революционным чипсетом и архитектурой. Действительно то, что могло бы выйти из рук такой замечательной компании вызывало восхищение (вы без труда найдете в сети статью о ABOX), но в феврале 2000 года Фазу саму накрыла волна неудач и она обанкротилась. Это был шок. Многие поклонники Ами были потрясены. Рушились надежды. Знамя Фазы 5 подхватил bPlan, а позднее Genesi. Наконец был выпущен компьютер под названием Pegasos.



Это была машина с рискован процессором на которую устанавливалась OS Morphos совместимая с AMIGA OS. Это была воплощенная в реальность часть плана по переходу AMIGA на PowerPC процессоры начатая программой PowerUp (PowerPC-акселераторы и ОС Morphos). Первые машины были достаточно проблемны и вскоре появился Pegasos II. AMIGA ли это?

Споры не утихают до сих пор. Многие уверены, что настоящая AMIGA - это только A1200/4000



усиленная акселераторами. Сложно сказать. Не хотелось, чтобы частное мнение стало мнением журнала, но я, Infinity, пожалуй согласился бы с ними. Ну не вижу я в Пегасе Амиги! Какие чувства может вызвать Пегас (G3 600 Mh), если по многим тестам он уступает даже Celeron 1800 (который уже и за машину многие не считают). Софт в большинстве своем еще очень сырой.

AMIGA 1000 произвела революцию в мире компьютеров своей бесприценной мощью.

AMIGA 500 покорила всех ценой (имея почти все крутости A1000). После этого модели 500/500+/600/1200 были лидерами продаж.

Минимальная цена - максимальные возможности - вот девиз под которым AMIGA пронеслась по миру.

Стоимость же Пегасос ввела меня в ступор. ТАКИЕ деньги можно выложить только из великой любви к AMIGA. Но остается прежний вопрос - AMIGA ли это.

Возможно следующий Пегас (если будет) используя революционные CELL-процессоры перевернет наши представления и заставит поверить, что AMIGA снова жива. А пока - домашняя машина у многих - это AMIGA1200 и ... PC.

Но почему не Mac? Ведь именно его софт усиленно использовался многими амижниками. Именно Mac ближе всего по комфорту и дружелюбности к AMIGA.

Появление MiniMac добавило привлекательную цену.

Есть ли современные AMIGA?

Есть.

Но AMIGA ли они...



RD&SOFT PROGRAMMING NEWS GAMES MUSIC GRAPHICS

AMIGA

ВЫПУСК 1

Guide



EXCLUSIVE REVIEW

HOUSE OF THE
ROBOTS

WORLD'S BEST AMIGA MAGAZINE

AMIGA ACTION

MORE FREE DISKS
WITH OUR VOUCHER SEE BELOW

DISK 1

Tactical Manager

EXCLUSIVE

Skeleton Krew

God they're ugly!

PLUS

Premier Manager 3

PGA European Tour

Guardian

Solution to Universe

DISK 2

Drawnweb
Chameleon
App the Space Case

**FREE GIFT
ON UK
COPIES ONLY**



QUADRE
PUBLICATION

ISSUE

DECEMBER 1

£3.95 Hfl 12

УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ МИР COMMODORE AMIGA



CHAOS ENGINE

отличаются от привычных владельцам PC, и рассказать о них парой строчек - было бы преступлением! Итак, начнем.

Мы уже не раз и даже не два рассказывали о игре Chaos Engine созданной амижной командой Bitmar Brothers. Выбрав напарника вам предстоит пробиться сквозь несколько разнообразных миров насыщенных врагами, головоломками и отличной музыкой. Здесь же на каждом шагу применяются эффекты динамического звука.

Возможно вы привыкли к ним, но в 92 году это было здорово. Игра подвигла поклонников на создание нескольких сайтов посвященных ей. Количество головоломок огромно, но разгадать их все - очень трудно. Восхищения заслуживает графика игры. Она настолько атмосферна, что заставляет иной раз просто остановить героя и постоять любуясь зданиями или водой.

Двигаемся дальше. Игра Yo!Joe! встречает нас ритмичной музыкой и очень неплохой графикой. Активно используются спецпроцессоры, что бы удивить играющего. Главный герой входит в дом и игра

начинается. Дом заселяют зомби, самураи и другие негативные личности. Окружение немного интерактивно.

Если войти в душ - сверху польется вода. Пройдя дом вас будет ожидать птица - она перенесет на другой уровень. Попутешествовать вам придется даже в

В копилке домашнего компьютера Commodore AMIGA содержится неимоверное количество хитовых игровых программ. Архитектура компьютера позволяет создавать очень красивые и технологически продвинутые игры, что мы и наблюдаем. Ниже мы совершим путешествие по игровой коллекции Commodore AMIGA. Мы не будем выбирать игры - просто расскажем о РАЗНЫХ. Владельцы современных или навороченных AMIGA с акселераторами безусловно возмутятся отсутствием в обзоре трехмерных игр. Но у нас

есть оправдание - трехмерные игры на AMIGA - это такое уникальное явление, что заслуживает отдельной большой статьи в будущем. Трехмерные игры на AMIGA сильно



YO!JOE!

Египет с его пирамидами и мумиями. В последнем уровне вы окажитесь в городе, где на вас набросится шайка хулиганов, разобравшись с ними, вы завершите игру. В игре Arabian Night вас бросили в темницу. Но вы смогли бежать из своей камеры и теперь главное с боем пробраться к выходу. В одном из ящиков оказался меч - оружие против многочисленных охранников. Но не все так просто. В одной из камер сидит укротитель змей, в другой же - подвешенный к потолку узник. Но не зевайте - за ним потайная комната с множеством кристаллов.

Набрав необходимое количество мы подойдем к укротителю змей и он нам даст змею. Возвращаемся в камеру с подвешенным узником - опускаем его и гипнотизируем змеей. Он нам даст ключ от подземелья.



Впереди нас ждет еще много приключений. И это не квест, а увлекательный платформер. Выбравшись наконец из подземелья вы окажитесь в лесу, где вас ожидают свои головоломки, после леса - полет на ковче-самолете, пиратский корабль и еще много всего. Графика игры для AMIGA находится на среднем уровне.

Lion Heart - одна из самых красивых игр на AMIGA. Она настолько сильно использовала спецпроцессоры, что в особо жарких местах, когда герой крушил полчища чудовищ нападавших с разных сторон слегка подтормаживала даже моя разогнанная AMIGA 600. Итак вы с мечом оказываетесь в странном лесу. Внизу колыхается прозрачная вода, сверху объемное небо. Причудливые деревья уходят ввысь. Действие местами спокойно, местами очень насыщенно. Если вы не представляете, что есть AMIGA - начните с этой игры. У игры было продолжение - Cedric. По крайней мере в одном из уровней Седрика мы увидим памятник герою игры Lion Heart. Сколько времени мы потратили на ZX Spectrum-овскую игрушку Myth. Она была сложна, но красива и интересна. Амижная версия просто великолепна в графическом плане (хотя многим покажется, что можно было и покруче сделать), но это почти другая игра. Да, она узнаваема, но серьезно изменена. В худшую или лучшую сторону решать вам, уважаемые читатели, но мы играли в Myth на AMIGA с большим удовольствием.



ЛУЧШИЙ ЭМУЛЯТОР COMMODORE AMIGA



Вы уже могли убедиться какая необычная машина Commodore AMIGA. Своей колоссальной мощностью (сравнимой в некоторых сферах с рабочими графическими станциями того времени) она обязана своему уникальному чипсету состоящему из спецпроцессоров отвечающих за звук, графику, устройства ввода-вывода и продуманной до мельчайших деталей архитектуре. Поэтому не удивительно, что создать эмулятор этой машины необычайно сложно. Из известных нам эмуляторов - всего 2. Fellow ("Товарищ") и UAE (перевод в разные времена варьировался от "Негодного эмулятора AMIGA" до "Ультимативного").

Fellow сегодня не развивается, хотя раньше был лучше, чем UAE. UAE благодаря усилиям энтузиастов долгие годы улучшался и дошел до такого уровня, когда стал эмулировать работу AMIGA превосходно. Хотя можно однозначно сказать - работая под эмулятором и на настоящей AMIGA вы без труда почувствуете разницу и не в пользу эмулятора. Версия эмулятора для OS Windows носит название WinUAE. Она совершенно бесплатна. Существует и коммерческий эмулятор AMIGA Forever 6.0. Но здесь за долгие годы накопилось множество мифов. Считалось, что эмулятор AMIGA Forever имеет фантастическую совместимость и в 20 раз быстрее. Реальность намного прозаичнее. AMIGA Forever - это лишь пакет программ для AMIGA имеющих в своем составе, кроме прочего, зашифрованный kickrom с настоящей AMIGA (для его работы требуется ключ) и 2 эмулятора. Если не догадались какие - то мы вам подскажем - все те же WinUae и WinFellow. Что не удивительно, так как авторы AMIGA Forever первоначально и были авторами того самого UAE. Попытка перевода эмулятора на коммерческую основу не совсем понятна, но в целом, если бы не они - смогли бы мы сегодня использовать софт с AMIGA? Поэтому пользователи эмулятора UAE благодарны им и всем следующим авторам улучшавшим работу эмулятора. Сегодня мы рассмотрим настройку эмулятора WinUAE.

После запуска эмулятора мы видим примерно следующий экран.

Переходим на вкладку Quickstart.

Это одно из основных меню, которое мы будем использовать. Автор эмулятора уже создал основные конфигурации машин и сделать лучше, чем это выполнил он не удастся.

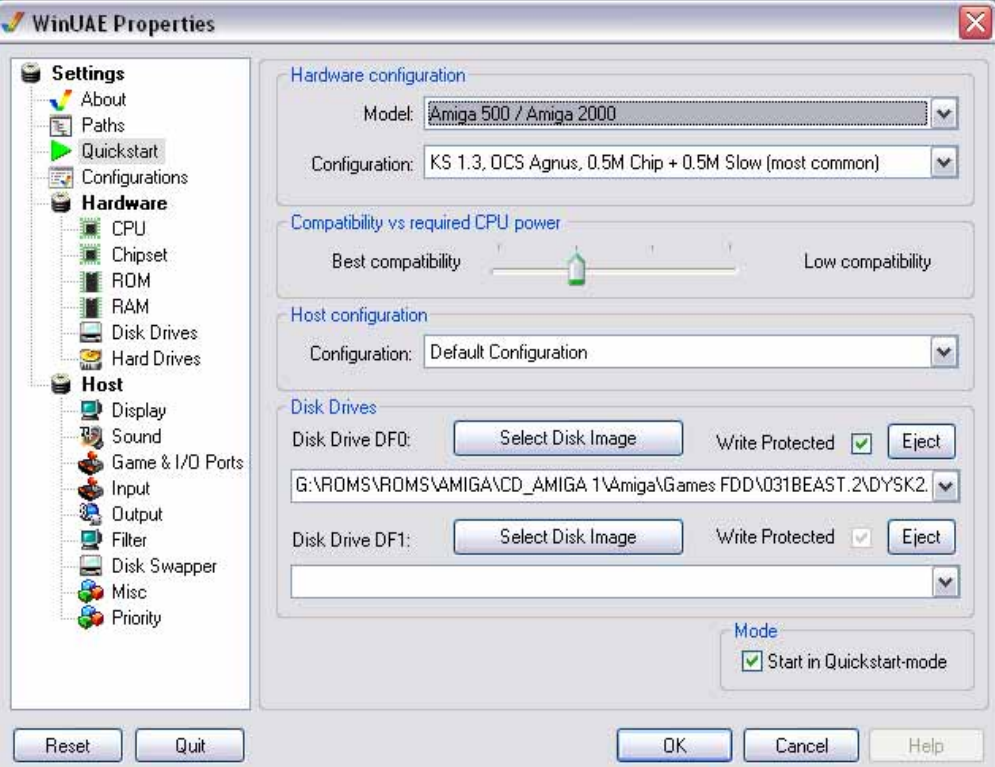
Мы можем выбрать для эмуляции следующие модели AMIGA:

AMIGA 500/2000

AMIGA 500+

AMIGA 600

AMIGA 1000



AMIGA 1200

CD32

CDTV

Помимо этого в пределах выбранной машины мы можем выбрать кикстарт (образ ПЗУ AMIGA) и объем памяти.

Следует помнить, что на AMIGA 500 реально часто и присутствовало 0,5 Мб памяти, а больший объем мог привести даже к неработоспособности некоторых игр. Объем в 1 Мб хватало для большинства случаев. А самые первые AMIGA 1000 могли иметь всего 256 Кб памяти! Для AMIGA 600 памяти в 1 Мб было откровенно мало при работе в Workbench и лучший вариант при использовании - 2 Мб.

Здесь же, в пункте DiskDrive DF0: мы сможем сразу назначить образ дискеты с которой начнется загрузка игры или деловой программы.

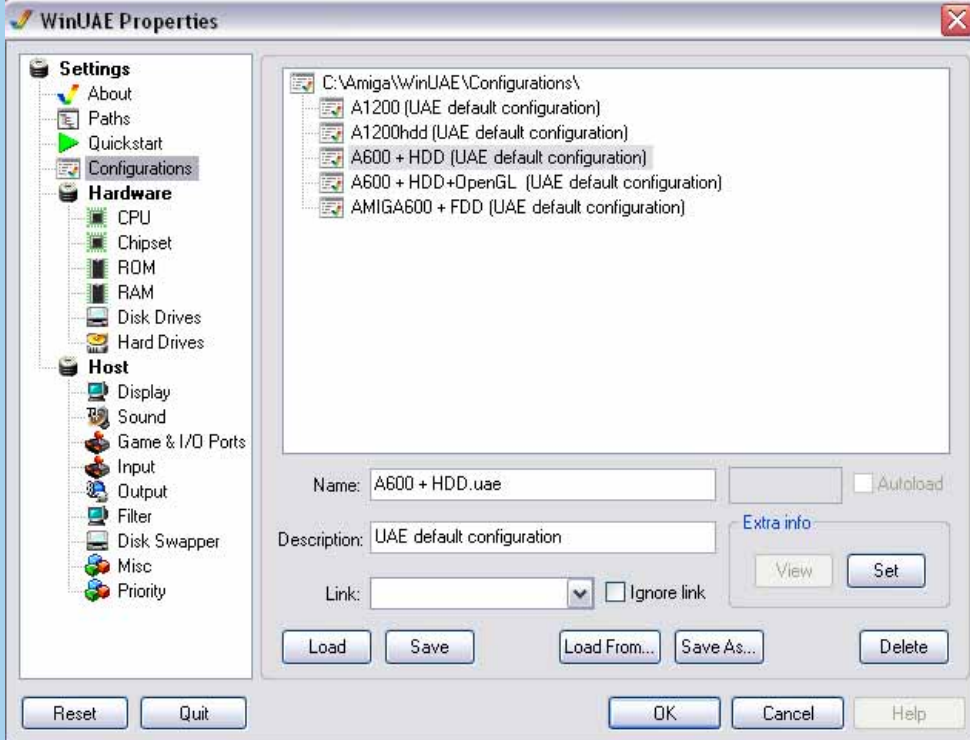
Чуть выше мы видим ползунок - лучше совместимость - выше скорость. Это два взаимоисключающих понятия. Если у вас машина не достаточно быстра (ниже 3000 Mhz) оставьте все как есть.

Вообще то достаточно выбрать машину и нажать клавишу "OK" на экране. Виртуальная AMIGA загрузится и покажет начальный экран с изображением руки с зажатой дискетой. Вставьте виртуальную дискету нажав END+F1 и выбрав в папке соответствующий образ в формате dms или adf. DMS - это образ дискеты сжатый архиватором. На реальной Амиге посредством архиватора WBDM из этих образов создавалась дискета с игрой имеющая нестандартный (защищенный) загрузчик.

Игра запустится.

Переходим к следующей вкладке - Configurations.

Здесь все просто.



В поле NAME вписываем название будущей конфигурации. Пусть будет "A600".

Нажимаем сохранить. Теперь в списке появился пункт A600.

Попутешествовав по многочисленным вкладкам и настроив AMIGA (об этом читайте ниже) можно еще раз нажать на название A600 и выбрать кнопку "SAVE".

Теперь A600 содержит настроенную нами виртуальную AMIGA.

Следующая вкладка - CPU.

Выбираем тип процессора.

Обычно для OCS/ECS машин, а это A1000/A500/A600 и другие выбирается процессор 68000. Какие процессоры были установлены в реальных моделях вы уже могли прочитать в материале - "Какие бывают AMIGA". Галка "More compatible" очень желательна, так как позволяет эмулировать упреждающую загрузку в регистры эмулируемой машины. Без нее игра Brion The Lion например, работать откажется.

Для AGA-машин (A1200 и др) выбирается 68020. На настоящей A1200 стоял 68EC020. Выбор процессора 68020 (не 68EC020) даст возможность включить JIT (что увеличит скорость эмуляции в 10-100 раз и откроет доступ к пунктам Hard Flush, Const Jump, FPU Support, Force Settings, No Flags, Direct, Indirect, After Picasso96.

Force Settings - даст возможность активировать все пункты во вкладке Advanced JIT settings.

Cache Size: размер кэша выделяемого для предтрансляции кода (необходимо для работы технологии JIT). Если памяти много, не жадничаем и ставим на полную - 8 Мб.
Const Jump: повышает скорость работы эмулятора.

FPU Support: поддержка математического сопроцессора по технологии JIT. Снятие галки лишит эмуляцию сопроцессора по технологии JIT.

Direct, Indirect, After Picasso: Выбирает степень агрессивности доступа к эмулируемой памяти. При выборе Direct - эмуляция будет очень агрессивна и очень быстра, но возможно ухудшение совместимости.

Indirect - эмуляция будет не так быстра, но более совместима.

After Picasso - данный метод даст наивысшую скорость но потребует установки дополнительного софта для Workbench. (Для справки - Picasso - выпускаемая для AMIGA профессиональная видеокарта - мечта многих).

No Flags: Если стоит галка, то флаги, если они программой не используются - не эмулируются. Это увеличивает скорость эмуляции, но может ухудшить совместимость.

Hard Flush: Очищает кэш процессора. Если установить его включенным, то один и тот же код может быть оттранслирован много раз, что приведет к падению быстродействия.

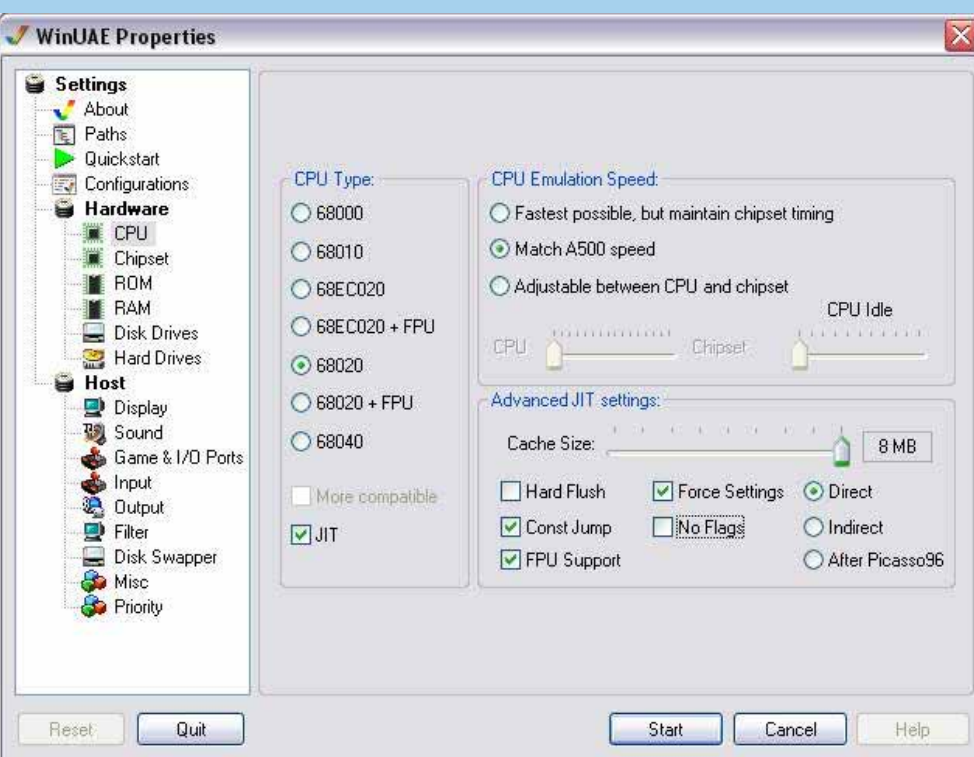
JIT-патч был создан Bernd "Bernie" Meyer за что скажем ему "Большое спасибо".

В пункте CPU EMULATION SPEED скомпонованы 3 пункта:

Fastest possible, but maintain chipset timing - Эмулировать работу машины как можно быстрее, но синхронизируя тайминги с чипсетом.

Т.е. выбрав данный пункт мы получим AMIGA, которая может быть быстрее реальной в десятки раз. В то же время операции выполняемые чипсетом так же будут работать корректно и на положенной скорости. Рекомендуются выбрать именно этот пункт.

Match A500 speed - работать на реальной скорости AMIGA 500. Этот пункт для маньяков, которые готовы ждать загрузку дискеты несколько минут, если она в реале грузилась именно столько времени. То есть прежде чем выбрать именно этот пункт - внимательно всмотритесь в зеркало.



Adjustable between CPU and chipset - выбрать скорость работы чипсета и процессора вручную.

Пункт интересный. С одной стороны - если вы собираетесь только играть на AMIGA, то его вообще не рекомендуется трогать. Если же вы собираетесь работать или выполнять приложения не использующие чипсет (многие 3-D игры - потрясающее явление о котором мы обязательно расскажем в одном из номеров EMULATORS MACHINE), то можно получить просто ошеломительную скорость AMIGA, которая видимо может превзойти даже Пегас - сдвинув ползунок CPU на полную мощность!

Следующая вкладка - чипсет (Chipset).

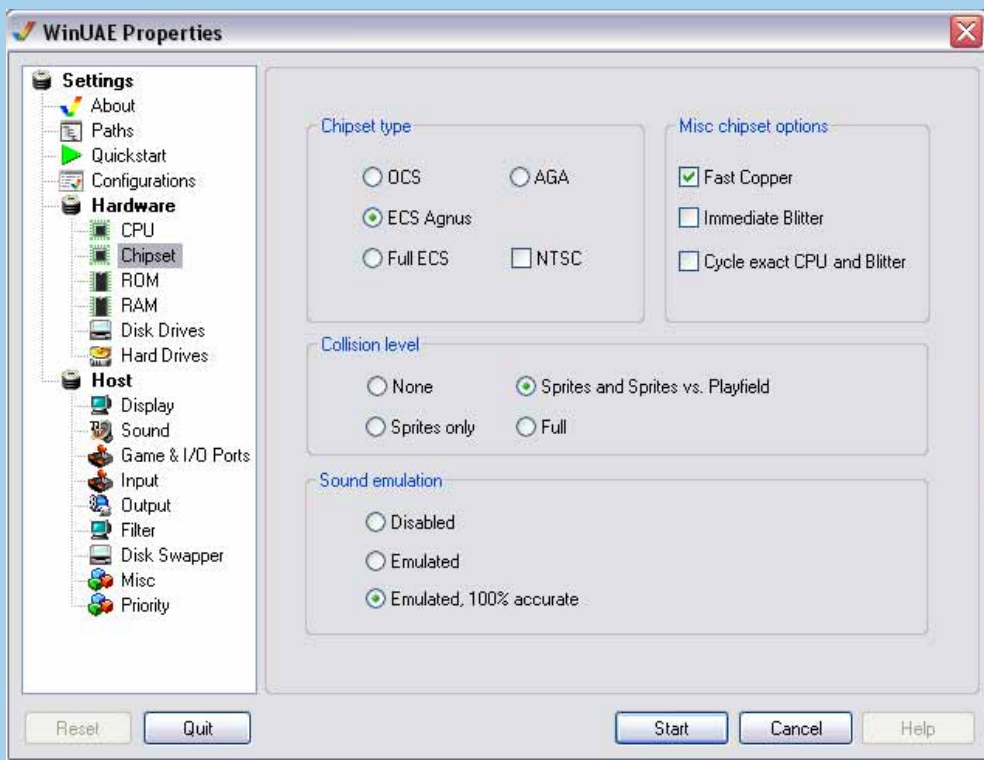
Здесь мы можем выбрать чипсет, который будет стоять в нашей AMIGA. В принципе за всю историю Commodore-вских AMIGA совместимость сохранилась и многие ECS игры без особых проблем заработают и на AGA-чипсете, но не всегда. К тому же kickstart стоял на этих машинах разный и располагался в разных адресах. Поэтому мне попадались утилитки, которыми я и пользовался - подменяющие адрес в памяти для запуска игры. OCS - самый первый оригинальный чипсет. Имеет смысл выбрать для очень старых игр.

ECS Agnus - не полная эмуляция чипсета ECS. Какой смысл ее использовать не понятен. Если только совсем уж слабый компьютер у вас на столе.

Full ECS - следующий после OCS чипсет, получивший название "расширенный". Реально значимых изменений не так уж много. В основном возможность изменять частоты развертки.

Рекомендуется использовать его почти для всех игр, кроме игр с "настоящих" AMIGA (так многие называли AMIGA 1200 с AGA-чипсетом).

AGA - самый навороченный чипсет поднявший планку возможностей AMIGA на



заоблачную высоту. Первое что бросается в глаза - серьезно выросшая скорость и количество цветов на экране. Его использование - единственный путь насладиться красивейшими играми - Banshee, Alien Breed 3D-II и другими. Версии AGA-игр сильно отличаются от своих версий на ECS.

Следующие пункты объединены в блок Misc chipset options.

Fast Copper - поставив галку на этом пункте вы увеличите скорость работы знаменитого риск-процессора входящего в состав чипсета. Но совместимость при выводе коппер-эффектов серьезно ухудшится. Лучше не ставить.

Immediate Blitter - галка увеличит скорость эмуляции блиттера, но ухудшит совместимость. Лучше не ставить.

Cycle exact CPU and Blitter - эмулировать CPU и блиттер после основного цикла. Сильно улучшает качество эмуляции AMIGA 500. Требуется очень мощный процессор.

Следующий блок - Качество обработки столкновений спрайтов (Collision level).

None - не обрабатывать столкновения.

Sprites Only - проверять только спрайты.

Sprites and Sprites vs. Playfield - проверять только спрайты и фон.

Full - полная эмуляция хардварных столкновений.

EMULATORS MACHINE рекомендует выставять всегда FULL - иначе не увидите и половины изюминок в таких играх, как Soccer Kid, Deluxe Galaga и др.

Следующий блок - эмуляция звука (Sound emulation).

Disabled - выключено.

Emulated - эмулируется.

Emulated, 100% accurate - эмулируется с точностью до 100%.

Последний пункт желательно и выбрать.

Закладка ROM.

Boot ROM File - здесь укажите где лежит файл с ПЗУ Амига.

ShapeShifter support - поддержка программы Шейп Шифтер - эмулятора компьютера Макинтош (дело в том, что на Амига и на Макинтош стоит один и тот же процессор, что дает возможность запускать и работать на Амига с Маковскими программами без какой либо потери скорости, т.к. по сути никакой эмуляции не происходит, поэтому работать на AMIGA в Photoshop - это реальность).

Если вам не нужен Амижный жесткий диск, и вы хотите эмулировать AMIGA с ECS/OCS чипсетом, то самый классный вариант выбрать kiskstart1.2 или kiskstart1.3. При AGA чипсете - kiskstart3.1. Для AMIGA600 - kiskstart 2.0 или 2.04 - тогда появится HDD, но совместимость с старыми играми заметно упадет. Станет появляться красный экран с надписью "Guru meditation" - "Гуру медитирует" - это и говорит в данном случае о несоответствии kiskstart.

Прыгаем на закладочку RAM.

Здесь выбирается сколько памяти будет у нашей Амиги. Поставьте ползунок Chip на 2 Мб. На реальных Амига600 другой памяти и нет. Память SLOW используется только на A500. Z-3 Fast - это память подключенная к Zorro-3 разъему, ее тоже можно оставить в покое.

* Для AMIGA 1200 желательно поставить Chip на 2 Мб (если поставить 4 Мб - то вся остальная память станет недоступна, если она несмотря на это и так недоступна, то

установите процессор 68020), Fast на 8 Mb - большинство АГАшных игрушек использует fast-память которая ставилась на акселераторы в виде обычных SIMM модулей. Z3-fast поставьте на 8 Mb , это использовалось для плат подключаемых к очень быстрой шине ZoroIII существовавшей на супермощных Амигах 4000. RTG тоже поставим на 8 Мб - это даст нам такую важную вещь, как работу эмулятора через DirectX!!! Тоесть хардварную эмуляцию! RTG - память видеоплаты подключаемой к Амиге - например видеоплаты Picasso.

Память FAST реально существовала, это память находящаяся на дополнительном акселераторе или расширителе памяти. При желании можно поставить ее по максимуму. В WorkBench при этом станет больше памяти для программ. Но для А600 (Amiga600) не трогайте его. Пусть все будет как на реальной Амиге.

На вкладке Disk Drives можно вставить образ дискеты в любой из 4-х дисководов. Причем на AMIGA реально можно было подключить их столько!

Но на с больше интересует пункт Create Standard "Floppy" - создать пустую дискетку. Она нам может понадобится для некоторых игр, которые после создания персонажа требуют дискету, дабы сохранить его.

Следующий ползунок самый интересный Floppy drive emulation speed - скорость дисковода.

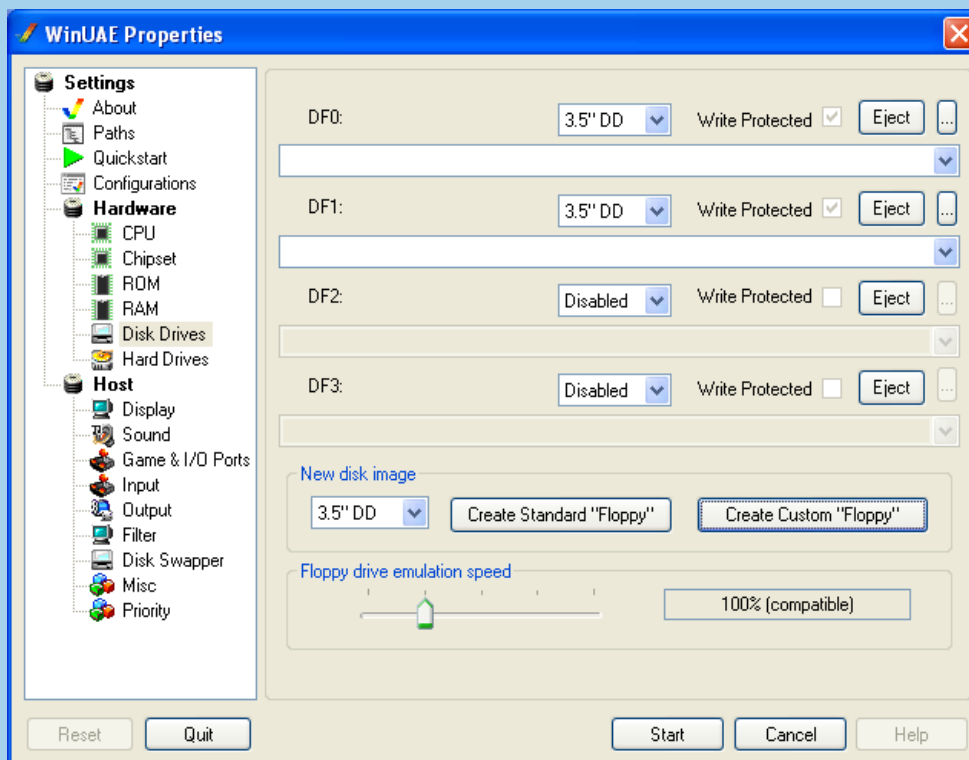
Сдвинув его вправо мы получим скорость Turbo - очень быстрая загрузка, но процентов 30 игр не загрузятся и вываливаться с ошибкой.

100% (compatible) - загрузит любую игру, но медленно.

200/400/800% - увеличивает скорость до 8 раз. Совместимость выше, чем у Turbo.

Вкладка Hard Drives.

Можно использовать обычную папку, как амижный жесткий диск.



Жмем на Add Directory и добавляем эту папку. Эмулятор будет теперь грузиться с нее.

Add Hardfile - создать образ жесткого диска. Создаст образ жесткого диска AMIGA. Жмем эту кнопку и в новом окне в пункте Megabytes вписываем размер - например 20 (для жесткого диска на 20 Мб). Жмем Create (создать) и задаем имя этому файлу. Путь к нему для эмулятора впишется автоматически.

Display.

Для полного экрана выбираем 800x600 16 бит.

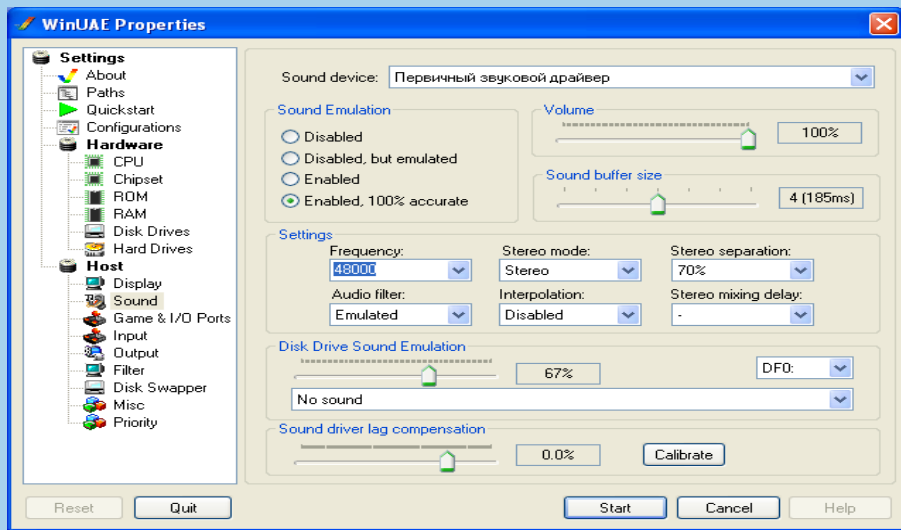
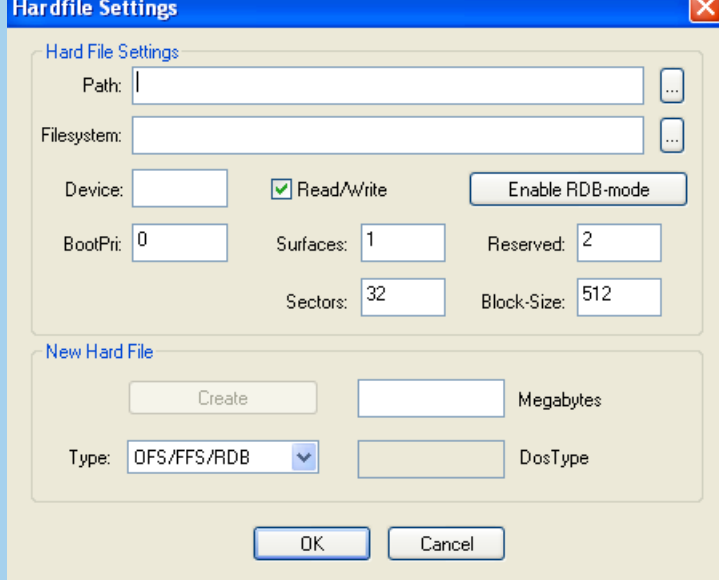
Для игры в окне, в пункте Windowed пишем обязательно только 720x568. С другими значениями эмулятор скажет, что перейти в оконный режим невозможно!

В Line Mode ставим галку на Doubled (удвоенное), иначе изображение будет искажено. Если в игре у вас FPS показывает меньше 50, то имеет смысл сдвинуть ползунок FPS Adj пока не станет реальных 50 FPS.

На медленных машинах можно для поднятия скорости установить пропуск кадров ползунком Refresh.

Sound.

Поставьте Enabled, 100% accurate для полной эмуляции звукового чипсета. Если хватит



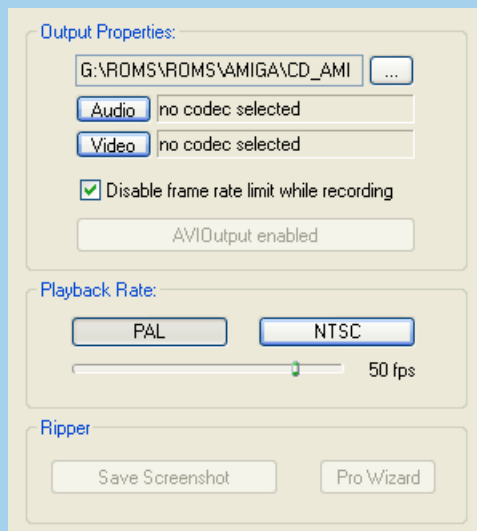
скорости компьютера - поставьте 48000 Hz , 16 bit и стерео. Звук станет намного круче. Audio filter поставьте Emulated.

Не включайте Interpolation - она только портит звук, все равно он не похож на родной амижный.

Нажмите Calibrate - эмулятор подстроит скорость воспроизведения под ваш компьютер, чтобы небыло дергающегося звука.

В пункте Disk Drive Sound Emulation можно включить звук имитирующий загрузку дискеты. Он мало похож на реальный звук. На любителя.

GAME & I/O Ports



Здесь мы задаем управление. В левой половине оставьте Windows mouse, а в правой, если у вас нет джойстика (а на AMIGA отлично подходил от приставки SEGA Megadrive) - Keyboard Layout "A". Тогда вы сможете управлять стрелками на дополнительной клавиатуре, а если точнее с цифрового кейпада (цифровые клавиши справа на клавиатуре).

4 - влево, 6- вправо, 2-вниз, 8- вверх, 5 - огонь.

Следует сказать, что в играх на Амиге почти никогда не используется клавиатура (только клавиша Space изредка (к слову на Амиге есть 2 клавиши называемые Левая Амига и Правая Амига). Все игры играются либо с джойстика, либо с мышки.

На джойстике работает всего 1 !!! кнопка. И этого достаточно. Очень редко - 2. В играх с одной кнопкой , например в крутой драке Body Blows Galactics Лево, право, вверх, вниз - это направления движения, если же нажмем кнопку, то дополнительно к ней нажатие направлений даст различные удары. Вообще-то жутко удобно.

Output .

Самый интересный пункт в этой вкладке - Pro Wizard. Он позволит рипнуть из игр музыку в формате MOD.

Хотелось бы заметить, что мы не стремились рассмотреть все пункты меню эмулятора WinUAE, а заострили внимание только на самых важных.

Итак, пункт Filter.

С помощью него мы сможем раздвинуть изображение на весь экран и убрать пикселизацию, которая впрочем, минимальна.

Включаем Enable.

Direct3D.

Bilinear (16 bit).

Ползунками Horizontal Position и Vertical Position выравниваем изображение по середине экрана.

Если изображение не двигается - закройте меню попав назад в игру и снова его вызовите. Теперь все работает.

Пунктами Horizontal Size и Vertical Size растягиваем изображение, как нам нравится.

На этом пожалуй мы и завершим обзор эмулятора WinUAE. Надеемся вам помогут наши подсказки и рекомендации.

☒ Enable
 Direct3D
Bilinear (16-bit)
Reset to defaults

Horizontal Size 0

Vertical Size 0

Horizontal Position 0

Vertical Position 0

Scanlines 0

1:1
0

Presets

Load
Save
Delete

ЗАМЕЧАНИЯ.

Во первых многие игрушки со взломанной защитой и первое, что вы увидите - демо с рекламой взломщиков. Здесь необходимо, чтобы продвинуться дальше нажать левую или правую, или вместе кнопки мыши, либо изредка нужно нажать клавишу Escape.

(Если хотите увидеть БИОС Амиги, то при перезагрузки держите обе клавиши мыши нажатыми. На настоящей Амиге из биоса можно выключить устройства: дисковод или жесткий диск, что даст экономию оперативной памяти, т.к. устройства на Амига всегда кэшируются для ускорения их работы).

Все игрушки, практически, идут с дискет. Но если вы хотите работать из WB или запускать переделанные для жесткого диска, то вам нужно будет проинсталлировать WorkBench. Можно конечно скачать AIBB, но по моему мнению это самый худший выход, т.к. вместо WB там стоит альтернативная Операционная система Scalos. Амижной многозадачности и хардварной плавности движения мышки в эмуляторе вы к сожалению не увидите, т.к. на Амига переключение между задачами осуществляется АППАРАТНО, на безумной скорости.

Для смены дискетки нажмите F12. Появится знакомое окно WinUAE. В Floppy вставьте новую дискетку - файл с расширением ADF или DMS (другой путь - нажмите END+F1 для первого дисковода, END+F2 для второго и тд).

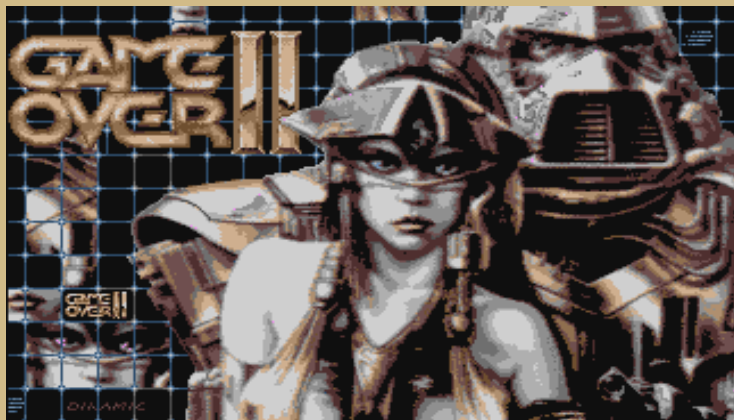
Для перезагрузки AMIGA нажмите F12 и выберете Reset.

Также можно перегрузиться нажав клавиши левая и правая WIN (опять с Амиги сперли ее Левую и Правую AMIGA) и Ctrl одновременно.

В закладке Misc есть возможность сохраниться в игре, но работает это через раз. То есть сохранится то можно, а вот потом загрузиться... Для сомневающихся предлагаем игру Cannon Fodder.

Из важных вещей есть галочка Show LEDs - показывать индикаторы загрузки - это дает понять грузится игра или уже давно висит. Непонятно только одно - если в некоторых старых версиях Winuae загрузка была очень быстрой, то почему в последних грузится намного дольше.

Если некоторые игры никак не запускаются, то нужна программка kickswitch с KickStart1.3. Она превращает Амига в самую первую модель и самые старые игрушки начинают работать. Дискетка обычно называется Kickstart1.3. Другой путь - выбрать в закладке ROM - kickrom1.3. Все заработает, но винт исчезнет - 1.3 не понимает винта.

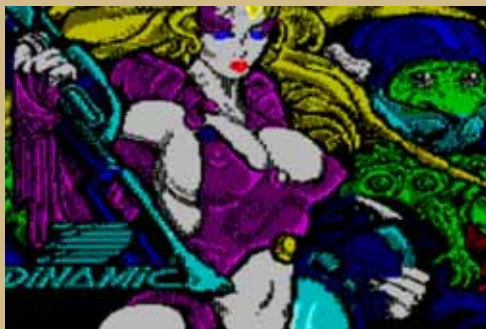


Мы знаем, что очень много людей любит игры созданные компанией Dinamic. И мы знаем за что. Часто игры выглядят достаточно неплохо, но самое важное - в них невероятно захватывает сам игровой процесс. И если уж засел за игру, то ни оторваться от джойстика или клавиатуры, ни поесть, времени у вас не будет. А ведь как обычно, по началу игры и не догадаешься сколько приключений выпадет на долю играющего.

Подумав, мы решили рассмотреть в рубрике "ИГРА НА РАЗНЫХ КОМПЬЮТЕРАХ" творение от Dinamic - игру Phantis.

Начнем пожалуй с платформы на которой в первый раз и играли в эту увлекательную игру - ZX Spectrum. В силу того, что игра не помещалась в стандартные синклеровские 48 Кб создатели разделили ее на 2 части. Ну что же, начнем с первой.

Встречает игра шикарной заставкой на которой изображена космическая красотка с тугими грудями и бластером в руке. Из за ее плеча выглядывает зеленый



Phantis

CARLOS
ABRIL
JAVIER
CONEJO

INTRODUCE CLAVE 00000

инопланетянин в скафандре. Многие знают достаточно скромные возможности ZX Spectrum и его квадратичные цвета. Но уверяем вас - эта игра заморозит любого играющего. Да и героиня в конце концов достаточно симпатична!

На следующей заставке мы видим автора игры. Написал ее Carlos Abril.

Итак, начинаем.

Первым делом мы оказались в космосе на маленьком космическом корабле с неслабым вооружением. Струтки плазмы

вырывающиеся из носовых пушек занимают до одной пятой экрана! Все выглядит достаточно симпатично и двигается резво. Автор игры пошел на уловку - действие игры происходит в небольшом окне для придания большей динамичности.

Первую волну вражеских звездолетов мы отражаем и подлетаем к планете.

Летели мы сюда не по чьей то прихоти - а спасти своего возлюбленного оказавшегося в плену у гнусных инопланетян. И находится он в самом, видимо, центре этой планеты. Помимо разнообразных вражеских кораблей на поверхности планеты извергаются многочисленные вулканы. Потоки лавы стремятся окатить звездолет и тогда прощай любимый - жаркое подано.

Но вот управление уходит из рук игрока и мы наблюдаем как наш корабль ныряет в пещеру.

В пещере свои враги - вихри и летающие змеи - расстреливаем их. Этап этот не долг, хотя нервы на пределе - жизнью то



оставшихся - кот наплакал.

Наконец корабль совершает посадку и мы видим поджидающего нас динозавра. Не волнуйтесь - весьма небольшого. Вскарabкиваемся ему на спину и вперед - по болотам. Сверху обученные птицы сбрасывают вражеских солдат - которых необходимо уничтожить. Добравшись до конца мы попадаем во вторую часть игры.

Снова мы на поверхности планеты, но на этот раз уже населенной. Здесь девушке помочь вызвался местный житель похожий на колобка. С его помощью она добралась до входа в подземелье и не раздумывая прыгнула туда.

На дне оказался оброненный кем то бластер. По бродя по многочисленным пещерам девушка попала в ангар с инопланетными летающими тарелками. Отстреливаясь от необычно выглядящих инопланетян (а вы представьте ОБЫЧНО





в ы г л я д я щ е г о инопланетянина) наша героиня вскоре разжилась хорошо охраняемым усилителем бластера. Теперь ее огневая мощь - что у крейсера космического. После долгих приключений, полетах на вертолете, поиске медальона отпирающего вход в секретной подземелье и так далее она наконец ворвалась

в темницу к любимому и освободила его. Игравшему осталось только понаблюдать на танцующие на фоне планеты сердечки и улыбнуться счастливому завершению приключений.

Стоит заметить, что в игре в некоторых местах (например с б у й н о растущими деревьями или летающими тарелками) враги движутся перед или за некоторыми планами, как например на



куда более мощной игровой приставке SEGA Megadrive. Такие отличные эффекты придающие объемности сцене на Синклере встречаются не часто, а жаль.

Музыкальная часть ограничивается небольшой мелодией в начале игры и



разнообразными спецэффектами. Плавность движений конечно не может сравниться с игрой Myth, но весьма неплоха. Девушка не очень быстро присаживается, чтобы произвести выстрел и это очень влияет на напряжение игрока. Игра идет экранами

и порой просто убегаешь от полчищ инопланетян на другой экран. Благодаря такой возможности некоторые экраны проходятся с



долей некоторой стратегии. Ну со Спектрумовской версией игры нам ясно - игра хорошая интересная. Графика достойная. Попробуем посмотреть на Phantis на других компьютерах. Первый компьютер попавшийся нам - 16-битный ATARI ST. Понятно, что 16-битная мощь глобально должна поднять качество графики.

Phantis на ATARI ST носит название Game Over II. Значит был и Game Over, - воскликнет вдумчивый читатель - и будет прав. Об этом мы расскажем в заключении этой статьи. Итак, перед нами 16-битная версия игры написанная для очень мощного домашнего



компьютера ATARI ST. Графика игры выполнена в 16 цветах из большой палитры в 512 цветов! Поверьте - это очень красиво (Кто вспомнил EGA с 16 цветами - то там палитра была намного меньше).

Игра притаилась на 75 диске знаменитого сборника ATARI ST-шных игр - Automation.

Мы видим великолепную заставку с девушкой и инопланетянином за ее плечом. Девушка, на этот раз бюст не показывает, очень хрупкая и к тому же юная. На заднем плане видим заставку GAME OVER II.

Следующая заставка выполнена уже в стиле графики в игре и предлагает нам выбрать в какую часть мы будем играть.

Выбрав первую часть и введя код 020389 мы оказываемся на звездолете в космосе (для второй части редакция EMULATORS MACHINE собственноручно добыла код - 11423).

Забегая вперед скажем, что игра удивительно точно копирует все

виденное нами на ZX Spectrum, но имеет куда более продвинутую графику.

Версию для ATARI ST создал Marcos Jougon и пояснил, что это уже конверсия с оригинальной игры Carlos Abril-a.

Все права принадлежат фирме Dinamic и выпущена игра в 1988 году.



Всего права принадлежат фирме Dinamic и выпущена игра в 1988 году.

Итак мы в космосе. Необычно яркие цвета просто завораживают. Действие происходит



Наглядная демонстрация динамического звука на ATARI

в таком же окошке, что и на Синклере.

Наш корабль из серого превратился в синий, вражеские инопланетные истребители приобрели ярко-красную окраску. Летим, мимо проносятся звезды и далекие, покрытые кратерами, планеты. Более опасны белые звездолеты - одного залпа их



орудий достаточно, чтобы потерять жизнь. Но вот путь преграждает метеоритное поле. Не расслабляйтесь и крошите в муку ледяные осколки метеоров.

А вот и показалась планета на которой заключен известный уже вам молодой человек. Она так же сера, холодна и невразчна, как и в версии на ZX. Лишенный атмосферы шар. Но в недрах ее мир, где есть кислород и жизнь.

Сразу видна разница ATARI ST-шной версии. Зловещие вулканы двигаются другим планом создавая некую трехмерность. Из них вырываются уже не просто серые шары,

а золотистые бутоны.

И вот наконец кораблик ныряет в кратер пробивший некогда планету.

Полет по красочному подземелью и корабль совершает посадку. В следующей зоне мы будем сражаться на животном похожем на небольшого динозавра. Животное идет по колено в воде. Вдалеке видны островки бурно поросшие зеленью. Но что это? Мы



слышим нарастающий шум. Он громче, громче! И мы видим низвергающийся водопад. Вот это сюрприз ATARI ST-шной версии! Динамический звук! Да еще какой. Пройдя мимо водопада верхом на динозавре мы слышим, как звук яростных струй стихает. Что же, мы добрались до второй части!

Если графически первая часть на ATARI ST и была хороша, то вторая готова поднять планку еще выше. Проводник-колобок оказывается зеленый! На горизонте закованные в лед горы. Необходимо бежать впереди проводника, а увидев врагов отбегать назад, тогда колобок ринется вам на подмогу.



Следует заметить, что в виду прискорбного отсутствия в редакции EMULATORS MACHINE "живой" ATARI ST, мы воспользовались эмулятором Steem. Отлично показав себя на первой части, он нас очень сильно разочаровал необъяснимыми крашами во второй. Поэтому его сменил Saint. Этот эмулятор вызвал бурю положительных эмоций, удобные пункты доступа к захватыванию скриншотов, великолепный



звук, замывку изображения, дабы избежать пикселизации картинки. Работал эмулятор, как швейцарские часы. Хотя все же имелась ложка дегтя. На Steem мы использовали джойстик с SEGA MEGADRIVE





подключенный через специальный, изготовленный нами, переходник. Saint джойстик опознал без проблем и даже позволил управлять девушкой, но вот только она почему то все время прыгала, как кенгуру! Пришлось снова использовать клавиатуру.

Кстати, девушка ли



это, в версии для ATARI ST, еще вопрос. Так как интересные формы на этот раз скрыты скафандром и шлемом.

Путешествуя по подземельям иной раз просто поражаешься удивительной природе чужой планеты. Она красива. Она естественна. Она именно инопланетна!

Деревья с синими кронами, гигантские растения поднимающиеся выше деревьев. Мегацветы!

И вот найден медальон "S" и открыт вход

в секретное подземелье. Решетки уехали вверх. Прыгаем.



Снова вода! Но в ней кишат хищные динозавры. Хорошо, что у нас все же IONIC TURBO LASER с привернутым PROTON LOADER.

Стреляем в стремительных бестий.

В конце подземного озера ждет вертолет. Недолгий полет и мы снова на своих двоих. Впереди опасная лава. Ловко перепрыгивая по выступающим камням и избегая падающих булыжников мы

достигнем твердой почвы. Перестреляв последних оставшихся в живых жителей несчастной планеты девушка наконец ворвется в темницу и раздастся крик радости (нет, не тот ужасный вопль, что вы могли слышать в начале игры - между прочим - оцифрованный).



Финальная картинка несколько более строга. Никаких вам сердечек. Просто мертвая планета и улетающая точка корабля.

THE END, что в переводе на игровой русский означает - время позднее, пора спать.

Несомненно игра очень хороша в обеих версиях. Но на ATARI ST она просто великолепна!

Теперь, как и обещали мы расскажем вам о



GAME OVER.

Такую игру нам удалось найти на Commodore 64. Не стоит говорить о том, насколько мощна была эта 8-битная домашняя машина. Игра действительно узнаваема по игровому процессу и призам. Она необычайно плавна и динамична. Играя в нее можно вполне понять, что GAME OVER II - это именно продолжение. Но графически GAME OVER совершенно не похож на GAME OVER II. В первом же уровне мы управляем космонавтом,



который из очень сильного оружия пытается уничтожить скачущих динозавров. Не лишними оказываются и гранаты. Не тот ли это молодой человек, которого пришлось спасти хрупкой девушке во второй части? Узнать это вы сможете самостоятельно пройдя GAME OVER на Commodore 64.





Golden Axe - великолепная игра. И если вы относитесь к любителям таких жанров, то пройдя ее пытались найти что либо подобное, но увы... Три бойца вооруженных секирами пробираются по колоритным пейзажам. Можно сказать - избытка таких игр не наблюдается. Игра о которой пойдет речь ниже могла быть легко принята за Golden Axe 4, но она явилась продолжением не очень навороченной Rastan.

Игра Rastan SAGA episode III (Warrior Blade) - очень хороша, но все же есть мнение, что Golden Axe 3 с Мегадрайв лучше.

Игра демонстрируется в высоком и нестандартном разрешении - экран узкий и длинный. Вышла она на игровых автоматах, соответственно для ее прохождения нам понадобится ром с игрой и эмулятор целого созвездия игровых автоматов - MAME.

Итак, начнем.

На выбор у нас 3 персонажа - сам Растан - такой здоровый 28-летний дядька с мечом. Девей вооруженный двумя кинжалами и... Конечно девушка.

Начинаем мы в живописном лесу, где на нас лезут сухопутные осьминоги ногами вверх.



Разобравшись с ними мы нарвемся на отряд патрулирующих зомби. Игровой процесс захватывает, хотя типов ударов немного. После прохождения уровня видим карту. На ней 4 локации - замок, корабль, башня и Дворец. Мы побываем везде.

После леса мы попадаем в полуразрушенный город, где на нас сразу набросятся здорово нарисованные прямоходящие крокодилы вооруженные пиками. Ящики попадающиеся на пути разбиваем ударами и собираем призы. На экране часто



появляется знакомая по Golden Axe надпись "Go". Дома редееют и мы выходим на берег реки попутно образуя рыцарей, магов и рептилий заклинанием заморозки. Применение магии очень красиво, но посмотрите какой



великолепный закат разлит над водной гладью! Самое время любоваться, но что это за кости разбросаны вокруг?

Кости приходят в движение и - О ужас - на нас набросился гигантский двухголовый скелет!

Победив Босса мы замечаем полузатопленный корабль. Не пора ли



прогуляться по его скрипучей прогнившей палубе?

Внутри все залито водой. Но она не спокойна! В ней снуют зубастые хищные рыбы. Внезапно навалившиеся крокодилы должны пожалеть о своих злобных помыслах.

В проломах в борту полузатопленного корабля мы видим фрагменты неба. Перебираться с палубы на палубу нам помогают канаты и цепи. В нижних ярусах мы встречаем новый вид рептилий. Но и мы играя Растаном можем швырять



в них фэйрболы.

А вот и нос корабля погружившийся в безмолвную пучину. Но она внезапно вскипает и на нас набрасывается гигантский спрут. После победы над ним мы получим золотую статуэтку дарующую защиту.

И снова мы в лесу, переходим мелкие ручейки. Вода взлохмачивается под ногами пенными бурунами. Все же великолепие графики вызывает легкое помешательство. И эта скрупулезность к самым мельчайшим деталям заворачивает.



Но обычный лес кончился превратившись в бурелом и мы видим причины этого. Гигантский плотоядный цветок насылающий на нас свои отростки.

Ну что же. Вечереет. Седлаем лошадь и мчимся вперед. Но погоня не дремлет. Сражаемся на полном скаку. Бревна нужно перепрыгивать, только лошадь этого не знает.



И вот лес кончился и мы перед гигантской каменной стеной. Городом-стеной, городом-замком.

Здесь все достаточно привычно - разнести в пыль порождения ада.



Пол проламывается и мы видим короля на троне. Только это мертвый король. Он просит о помощи, но слова его превращаются в души мертвых и пытаются убить зазевавшегося странника. Выбора нет, придется уничтожить мертвого короля. Для прогнившей рухляди он слишком резв. Оставшуюся от него корону мы возьмем с собой.

Следует заметить, что в процессе игры Растан самый сильный герой, девушка владеет кнутом и привлекательностью, а Девей что то среднее между названными. Его кинжалы слишком коротки для эффективной атаки.





После победы над королем мы взмываем в небо на зеленом драконе. Но и здесь нет покоя. Рыцари имеют такой же транспорт. Покончив с ними мы оказываемся на вершине гигантской башни.

О, нас уже ждут. Рогатый огненный череп с загребущими руками решил поживиться человечинной. После ожесточенного боя мы станем обладателем



черепа дающего магическую мощь.

Теперь наш путь - в болота. Кристально чистая вода покрывает топь. Из воды стебли болотных трав стремятся к солнцу. Но неоткуда появляются аборигены и снова бой.

А вот и причина такой ярости. Видимо они защитники своего божества. А божество - отвратительный змей, что даст фору змеюке из фильма "Анаконда".



И вот змей сокрушен и мы стали обладателем кристалла удачи.

Все как видите весьма не плохо. У нас есть корона, есть удача, осталось

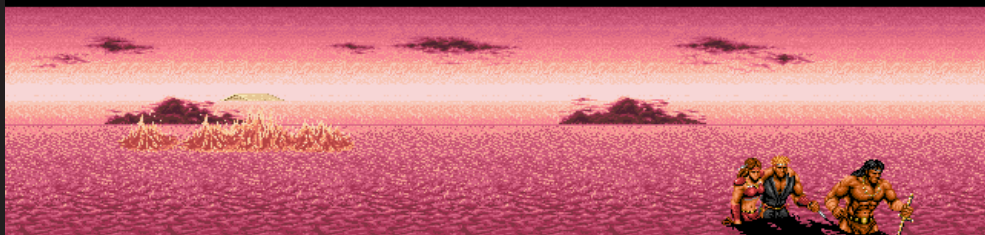


Что же, пора домой, что бы успеть к обеду или все же сплавать на остров застывший на горизонте? Запрыгнув в лодку мы отчалим от берега. Итак, финальный уровень!



Стоило нам высадиться, как на встречу выходит главный гад. Рыцарь с гигантской секирой. Так и подмывает назвать его Дэт Аддер. Сулико, покажи личико. А личико у него... Да, такую рожу назвать личиком тяжело. В мгновение ока превратился этот рыцарь в ужасную тварь, если не в самого дьявола. Машет своими когтями, молниями швыряет. Но получив по заслугам чудовище падет замертво снова став рыцарем. Все начинает рушиться и уходит под воду. Видимо все держалось на магии поверженного злодея. И вот остров скрылся под водой, а мы вплавь добрались до ближайшего берега. Путь назад долг, но больше ничто не угрожает жизни утомленных спутников. И в заключении мы видим Растана задумчиво сидящим на троне.

AN UNDERSEA VOLCANO, SUDDENLY ERUPTS, AND THE TEMPLE STARTS SINKING INTO THE SEA. WE JUST BARELY ESCAPE FROM THE ISLAND, AND WATCH THE ISLAND SINK.



海底火山が噴火し、神殿は海中深く沈んでいく。我々は間一髪で島を脱出し、沈みゆく島を見つめた。

МУЗЫКА В ИГРАХ

Многие игры содержат мелодии, которые приятно послушать и без самой игры. Мы знаем что часто любители компьютерных игр просто записывают на магнитофон понравившиеся мелодии подключив его к ZX Spectrum, Dendy, SEGA MD, а позже с удовольствием прослушивают записи. Специально для вас, дорогие читатели, мы совершили путешествие в музыкальные меню игр и предлагаем вам подборку самых запомнившихся мелодий по мнению **EMULATORS MACHINE**. Надеемся, что вам понравится наше начинание.

Batman (SEGA Megadrive)

В Options музыка под номером "3"

Batman (NES/Dendy)

Музыка в первом уровне.

Golden Axe 3 (SEGA Megadrive)

В Options музыка под номером "5"

Jurassic Park (NES/Dendy)

Музыка на заставке

Yo! Joe! (AMIGA)

Музыка в первом уровне.

Robocop 3/4 (NES/Dendy)

Музыка на заставке

Хотелось бы отметить, что не обязательно иметь ром с вышеназванными играми.

В сети, к примеру на сайте www.emu-land.net вы сможете без труда скачать уже извлеченные из ромов мелодии.



Start One Player Game

Start Two Player Game

View High Scores

Options

Credits

Quit



In association with
PCFormat

Copyright 2000 The Bitmap Brothers

Сегодня мы расскажем об одном игровом проекте любимой многими английской компании Bitmap Brothers. Такие игры, как Chaos Engine, Gods, Magic Pockets, Z стали визитной карточкой Битмапов. Их графика и стиль узнаваемы и бесподобны. Компания была основана в далеком 1987 году в Лондоне и с тех пор много раз радовала своих поклонников. Первой игрой созданной Bitmap Brothers был Xenon вышедший в 1988 и проданный в количестве свыше 100 000 экземпляров! Не плохое начало, не правда ли? Игра не блистала графикой и по существу совершенно не похожа на то, что Битмапы создали позднее. Видимо лицо компании только формировалось.

Следующая игра SpeedBall вышедшая в том же году уже обзавелась "фирменной" графикой Битмапов и покорила многих. Но компания не сдавалась и выпустила Xenon2 Megablast. Он имел совершенно не похожую на первую часть графику и многим понравился с первого взгляда. Версии для AMIGA и ST разумеется превосходили PC-версию. Многими компьютерными журналами игра Xenon 2 была признана лучшей игрой 1989 года, впрочем как и SpeedBall, которому к тому времени исполнилось 2 года. В 1990 году Xenon 2 снова был признан лучшей стрелялкой! Битмапы выпускают умопомрачительную по графике и игровому процессу стратегическую игру



THE BITMAP BROTHERS 88



Первая игра Bitmap Brothers

Z. Делают конверсии своих хитов для приставки GBA (GODS, Magic Pockets,



Знаменитые Bitmap Brothers

2, GODS и
выступил

Chaos Engine). Создают стратегии на 3-D движке WORLD WAR II и Z2.

13 мая 2002 года объявлено о реструктуризации компании после чего о Bitmap Brothers мы не слышали ничего.

Возвратимся же в достаточно давний день - 26 сентября 2000 года, когда на сайте Bitmap Brothers появилось сообщение о релизе новой игры...

Xenon 2000.

Да, вышло продолжение знаменитой игры.

Графику создал Mark Coleman нарисовавший когда то все спрайты Xenon Z.

Программистом

John Phillips написавший 3-D движок для Z2.

Идею реинкарнации игры предложил сотрудник журнала PC Format - Mike Montgomery.

Эксклюзивно для журнала был создан уровень Xenon 2000 с сногшибательной 3-D графикой (хотя технологически это были все те же спрайты).



Планировалось, что Битмапы каждые 6 недель будут делать еще один уровень, а PC Format об этом подробно рассказывать и в итоге должна была получиться полная версия игры. Задумка действительно была



интересной.

К сожалению, реально был выпущен всего один уровень и продолжения не последовало.

Но спешим обрадовать вас, дорогие читатели

- уровень достаточно длинный и разнообразный, поэтому он вполне в духе полноценной,

**Астероиды в Xenon 2000
можно разрушить, но не все.**



но маленькой игры.
Итак, после такого многословного вступления начнем.
Прежде всего, это все тот же Xenon 2. Он совершенно узнаваем. Те же берега чужих планет наполненные инопланетными чудовищами и бонусы.
Встречает нас при запуске игры заставка с надписью Xenon 2000, но



Таблица рекордов игры Xenon 2000.

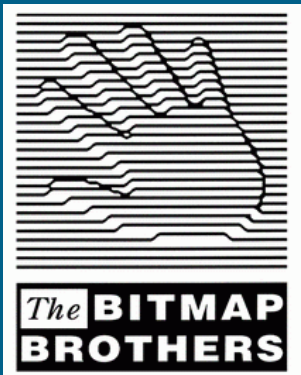
находившаяся на стадии разработки, поэтому включение движка частиц в меню может привести к тому что игра больше не запустится.
Здесь же мы видим логотип Bitmap Brothers и надпись PC Format.



Что же, выбираем одного игрока. Полетели.
Сразу обращает на себя качество графики. Отторжения не происходит. Да, графика рендеренная, но очень знакомая! Звездолет

нарисован (или создан в 3D-редакторе?) очень аккуратно. Под кораблем светят звезды и застыли туманности.
Уничтожив первых врагов мы получаем дополнительное оружие в виде приза. Но расслабляться некогда и кораблик влетает в метеоритный рой.
Не все метеориты уничтожаемы, но где-то здесь спрятался бонус делающий корабль невидимым и неуязвимым.
игра не так проста. В ней есть головоломки и места ловушки. Пропустив соответствующий бонус мы не сможем пройти какое либо место, поэтому уровень проходится не за один раз.
Управление кораблем на 5 баллов. Оно очень отзывчиво

В Xenon 2 после сложных уровней всегда можно поднять настроение покупкой пары мощных пушек.





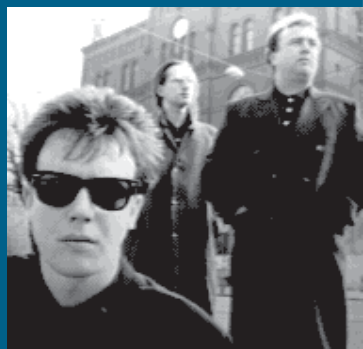
поручаем вам. Музыка несколько отличается от той, что мы слышали в заставке Xenon 2. Какие то оркестровые направления. Мы бы предпочли стандартные mod-композиции.

Резюмируя можно сказать, что игра полностью передает дух оригинальной Xenon 2.

Она интересна и с первых минут готова захватить

и если в вас врезался гигантский летающий жук - то вы сами виноваты.

Легкость прохождения зависит от мощи вашего оружия. Подобрал лазер вы без труда сможете вынести любую волну врагов. В конце уровня непременно должен поджидать большой и ужасный БОСС, но проверить это, мы



узнаваемым игровым процессом. Поклонники Битмапов не могут пропустить это чудо. Как жаль, что полной Xenon 2000 так и не суждено было появиться на экранах наших мониторов.



ROMS Price

CD **NES+ PC Engine** 125 руб (доставка включена)

3558 образов картриджей Nes . Плюс 284 образа дискетных версий игр! 544 образа картриджей с играми от 16-битной приставки PC Engine .

CD **Amiga 600** 125 руб (доставка включена)

Базовый диск включающий в себя уже настроенный эмулятор, руссифицированную ОС Workbench и множество игр и программ. С этим диском без проблем запустятся все игры со следующих дисков серии.

CD **Amiga № 5** 125 руб (доставка включена)

CD-ROM "AMIGA №5" содержит около тысячи великолепных игр с Commodore AMIGA 600 и представляет из себя полную копию одноименного польского сборника. А так же подробное описание легендарной AMIGA.

CD **Atari ST № 1 Automation + FoF** 250 руб (доставка включена)

На диск попали самые знаменитые сборники ATARI ST-шных игр. Это легендарный "AUTOMATION" включающий в себя 573 образа атариевских дискет с более 1000 игр (!!!) и "Flame Of Finland" - состоящий из 58 образов.

CD **Atari ST № 2 "MedwayBoys", "D-Bug", "Pompey Pirates"** 250 руб (доставка включена)

На диск попали самые знаменитые сборники ATARI ST-шных игр. Это "MedwayBoys", "D-Bug" и "Pompey Pirates" включающие в себя более 500 образов атариевских дискет с более 1000 игр (!!!)

CD **Commodore 64** 125 руб (доставка включена)

CD-ROM содержит в себе множество отличных игр и программ некогда доступных на домашнем компьютере Commodore 64. А так же подробное описание легендарной машины!!!

Диски можно заказать отправив письмо по адресу aforeve2001@mail.ru

Подробнее о дисках можно узнать на сайте emu-world.narod.ru

Используем ClrMame Pro

Представьте на секунду, вы включаете компьютер, перемещаетесь в директорию, где у вас хранятся ромы с игровых приставок и автоматов и задумчиво наблюдаете гигабайты файлов имеющих непонятные названия и к тому же не всегда работающих (так называемые битые дампы).

Ужас!

Я понимаю, что многие читатели подумают - нам бы такой ужас и в таких количествах, но рано или поздно вы соберете свою бесподобную коллекцию всего и вся.

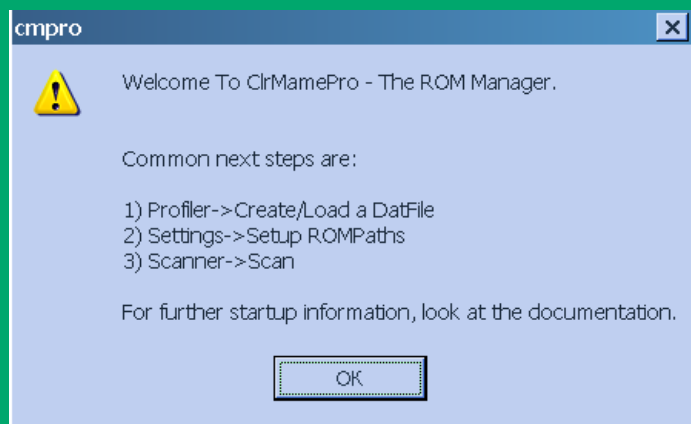
Мы же вам поможем хранить свои сокровища в порядке, разложенными по полочкам.

В этом нам поможет программа ClrMame Pro - менеджер ромов.

Нижe мы расскажем, как пользоваться этой программой. Для простоты усвоения материала мы остановимся только на самых важных функциях.

В качестве подопытного мы используем эмулятор M.A.M.E и упорядочим ромы для него собрав из кучи разнообразных файлов рабочие сеты (наборы).

Запустим ClrMame Pro.



Видим окно приветствия и краткую инструкцию.

1. Profiler->Create/Load a datFile
2. Settings->Setup RomPaths
3. Scanner->Scan

Т.е. нам предлагается в окне Профайлер создать дат-файл или загрузить уже готовый.

В окне Сейтинг указать путь к ромам.

В окне Сканер -

выполнить сканирование ромов для приведения их в порядок.

Жмем OK.

Видим окно Профайлер.

Что же, нажимаем Create (Создать).

Видим пункты: Filename (Дать название файлу) и Description (Описание).

В пункте Filename жмем на значок выбора и в стандартном окошке проводника находим исполнительный файл эмулятора MAME.

В пункте описания (Description) можно просто написать Mame.

Теперь нажимает кнопку Create Dat (Создать дат-файл).

Появляется еще одно окно, просто нажимаем OK.

В новом окне видим надпись Mame - щелкаем на нем.

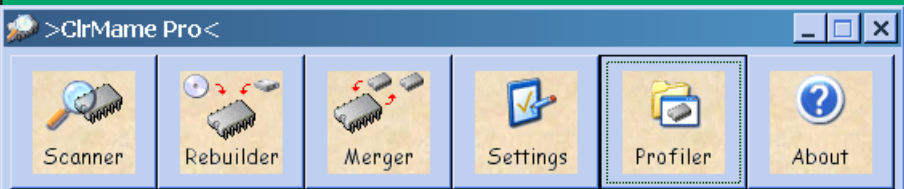
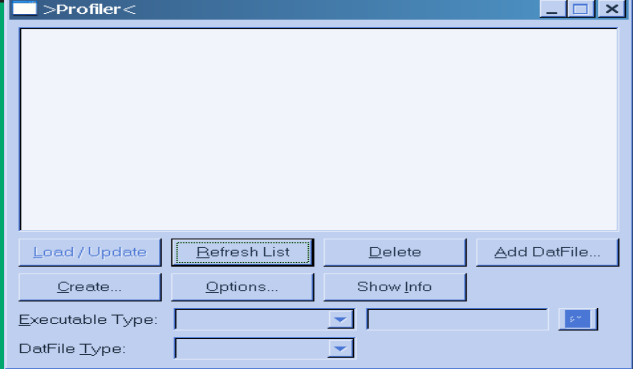
Появляется информационное окно, которое сообщает, что программа попытается обновить базу по поддерживаемым играм посредством вызова эмулятора с ключом -listxml.

В случае неудачи у вас либо нет свободного места, либо эта версия MAME не поддерживает данную возможность.

Нажимаем OK и наблюдаем окно в котором начинает активно заполняться полоска прогресса.

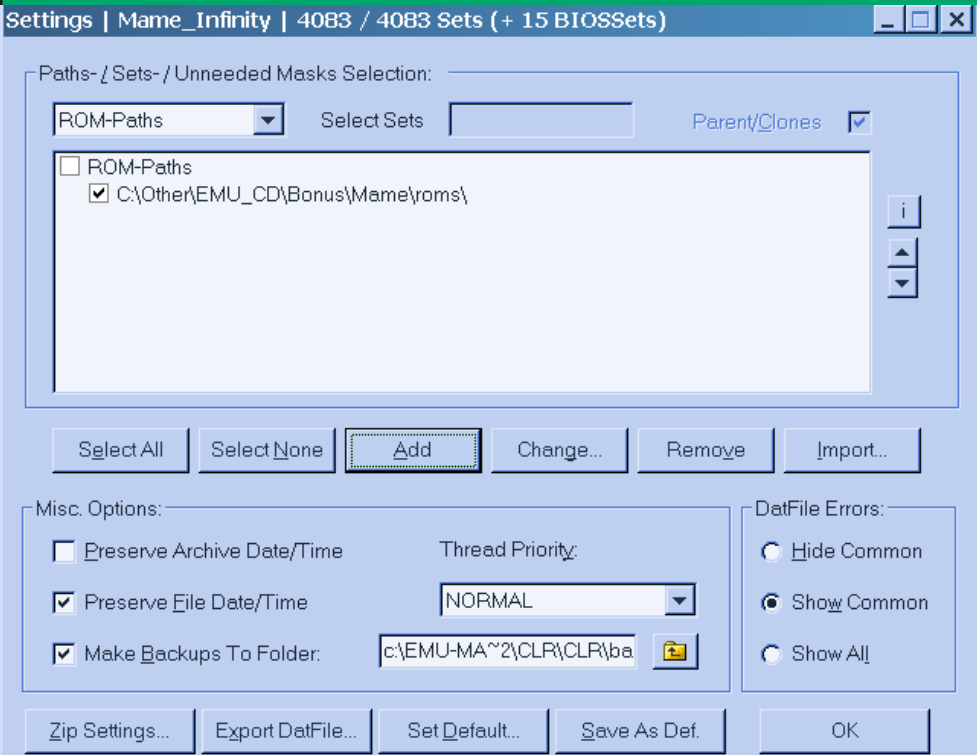
Ура, видим наконец интерфейс программы.

Нажимаем Settings. Будем устанавливать путь к нашим ромам. Нажимаем Add. Средствами диалогового окна выбираем папку где хранятся наши ромы и нажимаем OK.



Если у вас есть образы жестких дисков, то поступаем аналогично: add->выбор папки->OK.

Что же, настала пора просканировать все наши ромы и привести их в порядок.



Нажимаем Scanner.

Видим окно.

В нем указываем, что мы хотим сканировать - roms, sets и тд.

Ну мы хотим просканировать на соответствие ромы и их наборы.

Соответственно поставим галки на Roms и Sets. Если у вас есть HDD-образы отметим также DiskImages.

Теперь укажем на соответствие с чем мы будем проверять.

На размер (Size), на соответствие имени (Name). Можно еще проверить Case.

И соответственно в колонке Fix ставим галки напротив вышеназванных пунктов.

Так же кстати, мы можем проверить и пофиксить и ненужные файлы в нашей коллекции (Unneeded).

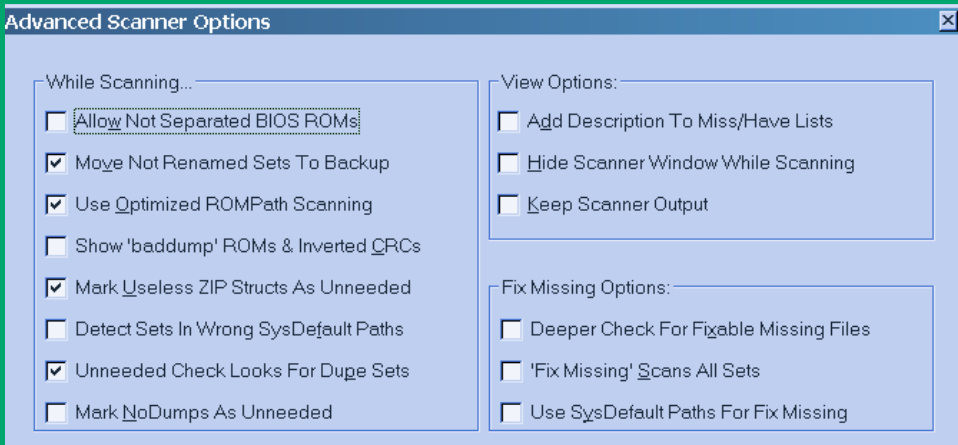
Теперь заходим во вкладку Advanced (Расширенная).

Здесь много пунктов, но для нас могут оказаться важны:

1. Move Not Renamed Sets To Backup - перемещать не переименованные наборы в другую папку.

2. Show 'baddump' ROMS - показать плохие дампы ромов.

Ставим на них галки.



Вернувшись в предыдущие окно мы можем так же поставить галку на пункт "Создать список недостающих ромов" - Create Missing.

Нажимаем наконец то Scan.

Видим процесс сканирования.

Если возникнет вопрос о переименовании - отвечаем сразу за все вопросы Yes_To_ALL.

По завершении нажимаем ОК.

А теперь самое интересное - создаем списки тех ромов что у нас есть.

Для этого нажимаем на Have List.

После чего задаем название файла куда сохраним список.

Жмем ОК и ждем пока идет сканирование.

Все, файл создан.

Просмотреть его можно в обычном блокноте.

Для просмотра недостающих у нас ромов жмем на Miss List и повторяем операции описанные выше.

Над номером работали:

Infinity

Программист (C, Asm, Pascal)

Художник

Музыкант

Поэт

Фан эмуляции и главный редактор



Публиковался неоднократно в компьютерном журнале “Компьютерра” по темам эмуляции, программирования игр и операционной системы GNU/Linux.

G.D.V. - художник EMULATORS MACHINE.

Использование материалов журнала EMULATORS MACHINE возможно только после согласования с редакцией.

Уважаемые фаны эмуляции. Мы очень рады вашему вниманию. Присылайте свои материалы, статьи, мнения, описания по адресу aforeve2001@mail.ru и они появятся в **EMULATORS MACHINE 4!**

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ! ДО НОВЫХ ВСТРЕЧ!



Ram Disk



Work



Workbench



ScalaMM



Datastore



Organiser



TurboCalc



Wordworth4SE